КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

www.igromania.ru

ИГРОМАНИЯ 07

ВИДЕО НА CD И DVD
РЕПОРТАЖ С E3 2005
ЧАСТЬ I

МЕГАПОСТЕРЫ
TOMB RAIDER LEGEND
25 TO LIFE

ИЮЛЬ
(94) 2005

4 ИГРОВЫЕ НАКЛЕЙКИ

DVD CD № 1 В МИРЕ

224 СТРАНИЦЫ

ВЕРДИКТ

GTA San Andreas

XENUS: ТОЧКА КИПЕНИЯ

EMPIRE EARTH 2

PARIAH

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

BLACK & WHITE 2

НА DVD

NEXUIZ DEATHMATCH В СТИЛЕ QUAKE

MAGIC: THE GATHERING ONLINE

ЛЕГЕНДАРНАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ТЕПЕРЬ НА PC

VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

НОВЫЕ ГЕРОИ ЗНАКОМОЙ ИСТОРИИ

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

ВЫСТАВКА ДОСТИЖЕНИЙ ИГРОВОГО ХОЗЯЙСТВА

E3'2005

- 25 TO LIFE
- AGE OF EMPIRES III
- ALAN WAKE
- CALL OF DUTY 2
- CIVILIZATION IV
- F.E.A.R.
- GODFATHER
- PREY
- QUAKE 4
- SERIOUS SAM 2
- SPORE
- THE MOVIES
- THE ELDER SCROLLS IV
- UT 2007
- И ДРУГИЕ!

В РЕПОРТАЖЕ ИЗ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА

ВИДЕО НА CD И DVD
РОЛИКИ, КЛИПЫ, ФИЛЬМЫ
ПОЛНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ
STAR WARS ВИДЕО!

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ: COMPUTEX'2005 – САМОЕ НОВОЕ ЖЕЛЕЗО

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ: ПРОГРАММЫ ДЛЯ РАБОТЫ С ИЗОБРАЖЕНИЯМИ

СВЫШЕ 350 ИГР В НОМЕРЕ, НА CD и DVD

ВИДЕОМАНИЯ
- РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ: СПЕЦВЫПУСК

ИГРОСТРОЙ
- ТЕОРИЯ СКРИПТОВ
- ИГРОСТРОЙ ПО-ЖЕНСКИ

ИГРА В ОНЛАЙНЕ
- AUTO ASSAULT
- ДОЗОРЫ

ИГРОМАНИЯ: SPECIAL
- РЕКЛАМА В ИГРАХ
- МОНСТРЫ – КОГО МЫ УБИВАЕМ?
- ИГРОВОЕ КИНО: АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ

РУКОВОДСТВА. ПРОХОЖДЕНИЯ. ТАКТИКА
- FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH
- MASSIVE ASSAULT: РАСЦВЕТ ЛИГИ
- STAR WARS: KOTOR 2
- STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
- STREET RACING SYNDICATE
- THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS
- THE SIMS 2: UNIVERSITY
- SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
- АГЕНТЫ 008: БАНДА КОРВИНО
- КАРИБСКИЙ КРИЗИС

9 771560 258019 05007

ЖУРНАЛ С DVD

СВЫШЕ 8 ГБ НА ДВУХСЛОЙНОМ DVD

А ЧАСТЬ ТИРАЖА С 2CD

ZyXEL
Unleash Networking Power

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

Офигительный коннект Супершустрый Интернет

модемы

ADSL

OMNI ADSL USB

OMNI ADSL WLAN

OMNI ADSL LAN

P-662HW

БЕСПРОВОДНЫЕ АДАПТЕРЫ

Wi Fi CERTIFIED
2.4 GHz / 11 Mbps

ADSL-модемы ZyXEL идеально подойдут для вашего дома. Четыре модели позволяют подобрать оптимальное решение любой задачи - от высокоскоростного подключения одного компьютера до готовой беспроводной сети с постоянным подключением к Интернету.

- Всегда свободный телефон
- Постоянное и надежное соединение
- Простая и быстрая установка
- Высокий уровень защиты данных
- Высочайшая скорость подключения к Интернету - до 24 Мбит/с
- Все услуги связи по одной телефонной линии

РЕКОМЕНДУЕТ ZOOM.CNEWS.RU

GOLD

HARD SOFT 2004

Boston PC
www.bostonpc.ru

Авторизированный дистрибутор ZyXEL Communications Corporation

Новые приключения Масяни, Хрюнделя и Лохматого можно увидеть по адресу:

OMNI.ZyXEL.RU

Альянс Маркетинг Групп, (095) 796 - 9356, www.alliancegroup.ru
КиберКуб (8462) 425-023, www.cybercube.ru
Никс тел. (095) 974-33-33, www.nix.ru
ОЛДИ (095) 105-0700, www.oldi.ru
Пронет тел. (095) 789-38-46, www.pronetgroup.ru
РЕТ (0732)77-93-39, www.ret.ru
Сеть компьютерных салонов Sunrise, www.sunrise.ru
Ф-Центр тел. (095) 472-64-01, www.fcenter.ru
ЮАФИ-Т (095) 933-70-64 ,www.uafi-t.ru
USN Computers тел. (095) 775-8202, www.usn.ru

ASUS рекомендует Microsoft® Windows® XP Professional

intel inside

centrino™

MOBILE TECHNOLOGY

Современное оружие для покорения мира

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

www.asus.ru

Ультратонкий и легкий 15-дюймовый ноутбук

ASUS V6000V - это ультратонкий и легкий ноутбук с 15-дюймовой матрицей. Обладая утонченным и элегантным дизайном, ноутбук ASUS V6000V является современным символом успеха и стиля.

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
  - Процессор Intel® Pentium® M 770 • Mobile Intel® 915PM Express chipset
  - Intel® Wireless/PRO Network Connection 2915 b/g
- TFT-матрица с диагональю 15.0" и разрешением SXGA+ (1400x1050)
- ATI Mobility™ Radeon™ X600 (M24) с 128MB HyperMemory™
- Bluetooth

■ Насыщенный чистый звук

■ Сверхтонкий и прочный корпус
комбинация металла и стекловолокна

Новая мобильная платформа от Intel®

ASUS®

HEART OF TECHNOLOGY

Всемирная гарантия 2 года

Телефон службы технической поддержки ASUS: **(095) 23-11-999**

Москва: Армада-PC (095) 232-30-82, Артрон (095) 789-85-80, Avakom M (095) 784-67-36, Avanta PC (095) 954-54-22, Белый Ветер (095) 730-30-30, ForceComp (095) 775-66-55, ION (095) 729-57-10, **NEXUS** (095) 928-23-67, НИКС (095) 974-33-33, **OLDI** (095) 105-07-00, **ПИРИТ** (095) 974-32-10, Polaris (095) 755-55-57, Портком (095) 101-33-64, Респект (095) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (095) 500-03-05, SMS (095) 956-12-25; СтартМастер (095) 967-15-15, ТФК (095) 749-96-32; Умные машины (095) 780-00-41, Ф-Центр (095) 105-64-47, USN (095) 775-82-02; **Санкт-Петербург:** Display (812) 103-00-18, КЕЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33; СТР Компьютерс (812) 542-4551; **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00; **Воронеж:** PET (0732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; **Новосибирск:** НЭТА (3832)16-33-11, Техносити (3832) 125-333; **Ростов на Дону:** Центр-Дон (8632) 698-668; **Самара:** Прагма (8462) 701-701; **Томск:** Интант (3822) 41-55-32; **Тюмень:** AD Systems (3452) 22-35-33; **Челябинск:** Японская электроника (3512) 63-74-34; **Хабаровск:** Anykey (4212) 328-155

ИГРОМАНИЯ

№07 (94) 2005

Привет!

Честно сказать, друзья, во всей своей главредакторской практике я, сколько ни пытался, так и не смог припомнить более безумной сдачи номера. Что нас спасло от окончательного умопомешательства — ей-богу до сих пор остается большой редакционной загадкой. Как бы то ни было, сейчас, когда угроза любых умственных расстройств уже позади, с гордостью представляем вам результат наших бессонных ночей — «Игроманию» №7.

На старте, как обычно, о главном. Итак, сегодняшнее главное начинается в рубрике «Из первых рук» (аккурат на *стр. 28)* и называется оно — «Репортаж с Electronic Entertainment Expo 2005». Этот репортаж — то, что в западных изданиях еще называется простым словосочетанием Total Coverage: только сегодня, только в этом номере — практически в прямом эфире из Лос-Анджелеса, штат Калифорния. Все, что вы (да чего уж там скрывать — и мы) хотели знать о главном игровом событии планеты, — вот оно, здесь, в том самом журнале, который вы сейчас держите в руках. На протяжении всех трех дней E3 наши спецкоры без перерыва несли вахту внутри и снаружи лос-анджелесского выставочного центра. И теперь, спустя недели кропотливого труда по превращению записанных диктофонных лент и исчирканных блокнотных страниц в осмысленный текст, мы готовы представить вашему вниманию гигантский отчет обо всем увиденном, услышанном и отыгранном.

Однако не думайте, что событие такого масштаба, как E3, ограничилось лишь одним спецвыпуском «Из первых рук». Так или иначе остальные игровые материалы этого номера также созданы по материалам Electronic Entertainment Expo. Все предварительные обзоры в рубрике «Будем ждать?», большинство содержимого «Игры в онлайне», да что уж там говорить — даже наш «Центр внимания» сегодня посвящен одной из самых ярких игр прошедшей выставки (а конкретно — продолжению культового «симулятора бога» — Black & White 2). А после (или до) того как ознакомитесь со всеми статьями, ни за что на свете (вам, возможно, будут предлагать деньги — но лучше откажитесь!) не пропустите первую часть нашего остросюжетного E3-видеофильма, который ждет вас на журнальных CD или краснознаменном DVD.

Наконец, чтобы закрыть тему, спешу также сообщить, что эхо E3 еще долгие месяцы будет разноситься по страницам «Игромании». Уже сейчас лучшие редакционные умы вовсю пыхтят над подготовкой нескольких ударных материалов по мотивам увиденного на выставке. Следите, что называется, за ближайшими номерами.

Уф! О других событиях месяца. Одной поездкой в Калифорнию наши путешествия, вы будете смеяться, не ограничились. Сразу же после солнечного Лос-Анджелеса часть нашего ударного отряда чуть ли не прямым рейсом отправилась ровно на противоположный конец света — в не менее солнечный город Тайпей, столицу азиатского техногенного рая под названием Тайвань. В июне в этой самой столице прошла Всемирная выставка технологических достижений — Computex, своеобразный аналог E3, но от мира компьютерного железа. Все самые последние железные новинки из самых что ни на есть первых рук — на *стр. 120*.

Теперь о делах журнальных. Пока суть да дело — наш зародившийся в прошлом номере познавательно-просветительский раздел «Игромания: Special» продолжает набирать вес и крепнуть в плечах. К сожалению, из-за недетских размеров E3-репортажа в этом номере мы не смогли развернуться во всю богатырскую мощь, однако обещаем — в ближайшее время Special вас приятно удивит. Что же до сегодняшнего дня, то мы, во-первых, с гордостью представляем очередную серию «Форума разработчиков» (ни в коем разе не пролистайте *стр. 176* — сегодня демиурги беседуют на тему: кто те монстры, которых мы так любим изничтожать в компьютерных играх), а во-вторых — материал о том, кому, зачем и почему в играх нужна коммерческая реклама.

Кстати, пользуясь случаем, хотим выразить большую земную благодарность всем тем, кто прислал свои отзывы/предложения относительно новой рубрики, а также напомнить, что мы круглосуточно ждем ваших писем с пожеланиями насчет того, какие материалы вы хотите видеть в наших специальных репортажах и какие еще темы можно обсудить в «Форуме разработчиков»...

Упс. Вот так дела — собственно, место, отведенное под главредское слово, как-то незаметно закончилось, а я даже не успел выдать классическую сезонную рекомендацию. Поэтому давайте по-быстрому: итак, краткая версия обычно долгой тирады «во что поиграть в этом месяце». Знаете что, друзья? Поиграйте-ка вы в GTA: San Andreas. А если вдруг не знаете, что это такое (господи, вы тогда с какой планеты вообще?), то немедленно марш в раздел рецензий, а именно — на *стр. 78*.

Какое лето, какое море, какие абрикосы, какая дача с рыбалкой, я не понимаю? Лето торжественно отменяется — San Andreas наконец-то появился на PC!

С чем вас всех и поздравляю.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Александр Кузьменко
Редакторы
Алексей Макаренков, Николай Арсеньев, Игорь Варнавский, Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Марина Бурдина
Программинг сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстрыгин
Руководитель дизайна и верстки
Роман Грыныха
Дизайнерская группа
Сергей Ковалев, Денис Недыпич, Марина Грыныха, Николай Никашин, Сергей Соловьев, Михаил Карасев, Дмитрий Денисенко

CD и DVD
Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ
ООО "ТЕХНОМИР"
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
ООО "ИГРОМЕДИА"
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс **(095) 730-4014**
Менеджеры проекта
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Анна Глотова (anna@igromania.ru)
Максим Солодовников (m_sol@igromania.ru)
Александр Радченко (radalik@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс **(095) 730-6694**
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджер по маркетингу и PR
Анастасия Соколова (sokolova@igromania.ru)
Менеджер по PR
Николай Фролов (nick@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО «АВИТОН-ПРЕСС»
Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru)
Дмитрий Емельянов (emelya@igromania.ru)
Серьян Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Анастасия Муравьева, Давид Мурадян, Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. **(095) 231-2365**
Тел./факс **231-2364**
e-mail журнала: **MANIA@IGROMANIA.RU**
сайт: **WWW.IGROMANIA.RU**

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: "CD Art".
Упакован: ООО "Пак-Пресс", тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2005.
Тираж 155,613.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.

ОАО Агентство "Роспечать"
Каталог Агентства Роспечать

80288 Игромания
80289 Игромания + 2 CD
84193 Игромания + DVD

ООО "Агентство "Книга-Сервис"
Объединенный каталог "Пресса России"

38900 Игромания
29166 Игромания + 2 CD
11780 Игромания + DVD

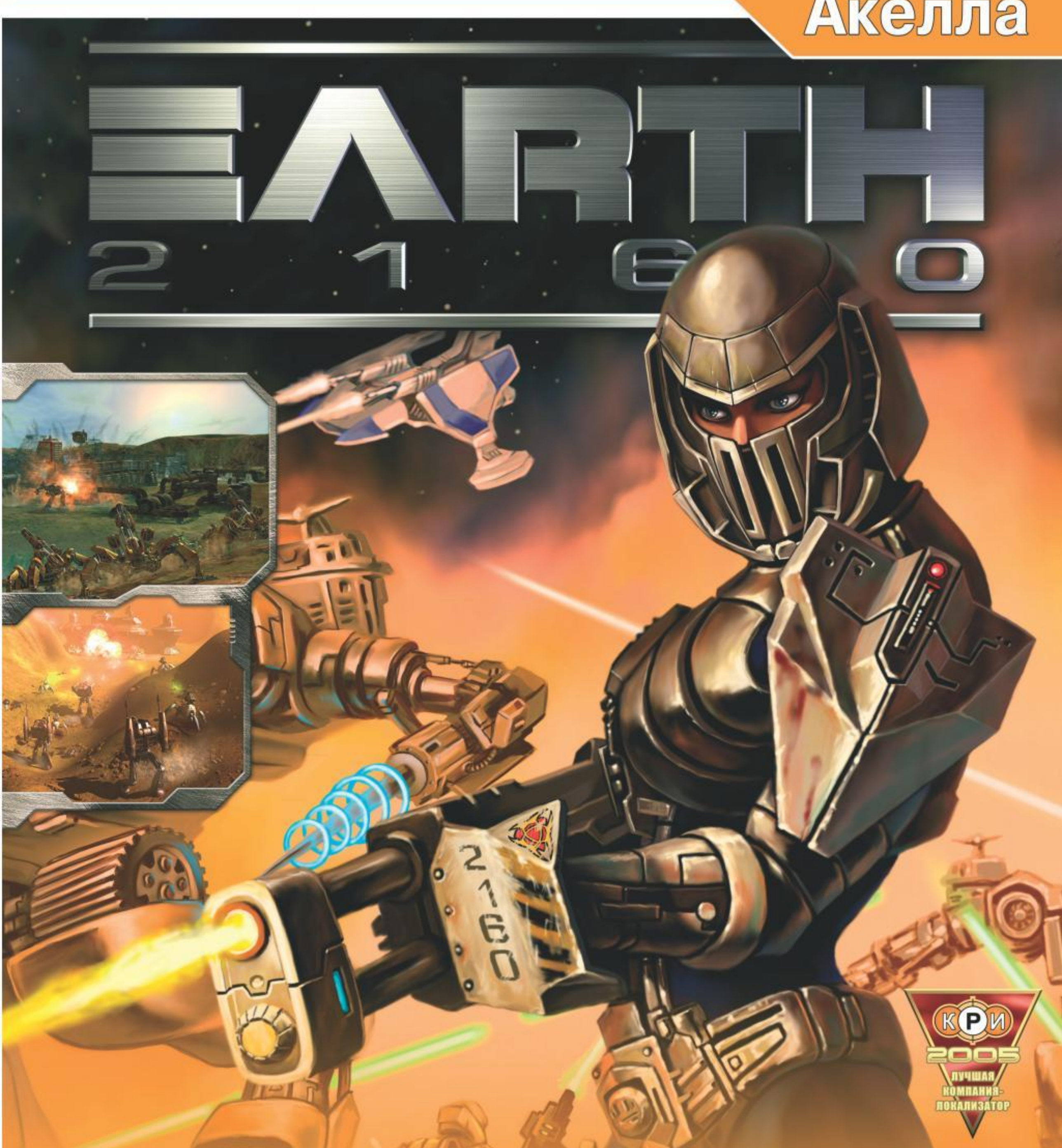
ООО "Межрегиональное Агентство Подписки"
Каталог "Почта России"

99128 Игромания
99129 Игромания + 2 CD
10860 Игромания + DVD

Зарубежная подписка
129110, Москва, ул. Гиляровского 39, ЗАО «МК-Периодика». Тел. (095) 681-9137, 681-9763; Факс (095) 681-3798. ***www.periodicals.ru***

Акелла

EARTH 2160



КРИ 2005 ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР

Earth 2160 - продолжение легендарной стратегической серии от Reality Pump. Всего несколько тысяч человек сумели спастись после гибели Земли в 2150-м году. В течение следующего десятилетия люди приспосабливались к жизни на Марсе, которой стал их новым домом. В процессе возрождения цивилизации три фракции - Eurasian Dynasty, Lunar Corporation и United Civilized States - нашли почву для новых конфликтов. Но 2160-м году все меняется - в войну вступает раса пришельцев, потревоженных активностью землян. Продолжат ли земные нации вражду или примирятся перед лицом новой опасности- теперь это зависит от тебя.

- 4 кампании за каждую из игровых рас, обладающих уникальными способностями и технологиями
- Более 13 строений и более 13 базовых юнитов для каждой расы
- 4 режима мультиплеера с возможностью сохранения игры
- Совершенный графический движок с поддержкой самых современных визуальных технологий
- Полнофункциональный редактор для создания модов

СОЮЗ

М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella", © 2005 Reality Pump
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

Reality pump

Акелла

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 6-13
Новостной меридиан 6
Даты выхода игр 12

CD-МАНИЯ 14-25
Игровая зона * Демоблок * Патчи * Разделы на CD и DVD * Всякое разное 14

ВИДЕОМАНИЯ 26-27
Репортажи * Pre-portview * Рекламная пауза 26
Развлекательный канал * Видеоновости 27

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 28-47
Полный отчет о E3'2005 28

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 48-61
В разработке: первый взгляд
Fenimore Fillmore's Revenge * Armed Assault 48
DropTeam 49
Enemy Territory: Quake Wars * Hard Truck Tycoon 50
SpellForce 2: Blend of Perfection * George Romero's City of the Dead 51
Tom Clancy's Ghost Recon 3 * Вечера на хуторе близ Диканьки 52
В разработке: будем ждать?
Company of Heroes 54
Stubbs the Zombie in «Rebel Without a Pulse» 56
Gauntlet: Seven Sorrows 58
ToCA Race Driver 3 (ToCA Race Driver 2006) 60

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ 62-64
Warfare 62

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 66-69
Black&White 2 66

R&S: ВЕРДИКТ 70-106
Рейтинговая система «R&S: Вердикт» 70
Deadhunt: Охотник на нечисть * Анито (Anito: Defend a Land Enraged) 71
Властители средневековья (Medieval Lords: Build, Defend, Expand) 72
Космобаза (Space Colony) 72
Меркурий-8 (Maximus XV Abraham Strong: Space Mercenary) 73
Full Spectrum Warrior 73
Colin McRae Rally 2005 * Дарвиния (Darwinia) * Playboy: The Mansion * День Победы 2 (Hearts of Iron 2) 74
Константин: Повелитель тьмы (Constantine) * Крылатая мясорубка II: Буря в пустыне 75
Даты выхода локализаций и отечественных проектов 76
Вердикт: дождались!
Grand Theft Auto: San Andreas 78
Second Sight 82
Pariah 84
Xenus. Точка кипения 86
Empire Earth II 88
Dungeon Lords 90
7 Sins 92
Singles 2: Triple Trouble 94
Delta Force: Xtreme 96
Sacred Underworld 98
Мор. Утопия 100
Пограничье 102
Битвы тяжеловесов 104
Колонизаторы 106

ИГРА МЕСЯЦА 108-110
Итоги голосования за период с июля 2004 по май 2005 108
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор 109
«Игромания» рекомендует 110

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 112-113
Круглые сутки «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм 112

GAME OVER? 114-117
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 114
Жизнь замечательных разработчиков: Тимоти Кэйн 115-117

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 118-143
Железные новости 118
События
Computex 2005 120
Тестирование
Тестирование аудио-гарнитур 124
Обзор NVIDIA GeForce 6200 TurboCashe 128
Сделай сам
Моддинг мыши 130
Антикварная лавка
История развития платформы PC. Часть 2 132
Железные новинки
Самое свежее железо отечественного рынка 134
Цифровая жизнь
Последние новинки из мира цифровой техники 136
Новая линейка
Новая линейка от Zyxel 138
Компьютер в сборке
Игровая станция USN Grand. Storm от USN Computers 140
Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги 142

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО 144-145
«Железные» ответы на «железные» вопросы 144

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 146-151
Софт-экспресс
Софтовые новости 146
Теория
Как защитить свою ICQ от взлома 147
Практика

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

25 to Life 44
7 Sins 92
Act of War: Direct Action 26
Age of Empires III 30
Alan Wake 34
Aliens vs Predator: Extinction 113
American Civil War: Gettysburg 207
Anarchy Online 172, 190, 191
Area 51 22
Armed Assault 6, 48
Auto Assault 192
Axle Rage 10
Battlecruiser Millenium 14, 25
Battlecruiser Next Generation 10
Battlefield 2 .....22, 27
Battlefield Vietnam 2 206
Black&White 2 66
BreakQuest 207
Broken Sword 2: The Smoking Mirror 25
Brothers in Arms: Earned in Blood 13
Bully 112
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth 31
Call of Duty 2 10
Call of Duty 2 31
Call of Duty: United Offensive 22
Civilization IV 46
Close Combat: First to Fight 207
Colin McRae Rally 2005 74
Command & Conquer: Generals — Zero Hour 18, 21, 207
Company of Heroes 54
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction 207
Constantine 75
Counter-Strike 1.6 .....200, 202
Counter-Strike: Source 21, 112, 200, 206
Cross Rally Championship 22
Dark Age of Camelot: Darkness Rising 190
Darwinia 74
Day of Defeat 112
Day of the Tentacle 25
Dead or Alive 4 8
Delta Force: Xtreme 96, 207
DemonStar: Secret Mission 2 207
Der Planet 3: Король грузоперевозок 22
DOOM 3 .....16, 22, 27, 170, 207
Driver 4 10
DropTeam 49
Dungeon Lords 90, 207
Elite 7
Empire Earth II 22, 88, 207
Enemy Territory: Quake Wars 50
EverQuest 2 .....172, 190, 199
EverQuest II: Desert of Flame 190
EverQuest II: The Splitpaw Saga 190
Eye of the Kraken 25
F.E.A.R 28
Fallen Lords: Condemnation 7
Fallout 115
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel 117
Far Cry 18, 112
Far Cry Instincts 112
Fenimore Fillmore's Revenge 48
FIFA Football 2005 .....18, 200
Final Fantasy X 27
Final Fantasy XII 8
Firefly Studios' Stronghold 2 207
Freedom Force vs the 3rd Reich 24
Front Mission Online 190
Full Spectrum Warrior 73
Gauntlet: Seven Sorrows 58
Gears of War 11
George Romero's City of the Dead 6, 51
Girlzz 9
Gothic 2: Night of the Raven 204
Grand Theft Auto 3: Vice City 18
Grand Theft Auto: San Andreas 10, 78, 207
Grim Fandango 25
Half-Life 2 .....15, 27, 156, 112, 206, 207
Halo 6, 11
Halo 2 .....6, 200
Hard Truck Tycoon 50
Hearts of Iron 2 .....74, 207
Heavy Duty 9
Heavyweight Thunder 207
Hellgate: London 29
Heroes of Might and Magic III 16
Heroes of Might and Magic IV 17
Hitman: Blood Money 44
Hitman: Codename 47 114
Hitman: Contracts 207
Jade Empire 26
Jaws Unleashed 42
Joint Operations 21
Just Cause 13
Killzone 27, 113
Killzone 2 .....8, 113
Lineage 190, 198
Lure of the Temptress 25
Mafia: The City of Lost Heaven 18
Magic: The Gathering Online 14, 20
Manhunt 112
Massive Assault: Расцвет лиги 24
Max Payne 2: The Fall of Max Payne 18
Medal of Honor: Allied Assault 20
Mercenaries 26
Metal Gear Solid: The Twin Snakes 27
Midnight Club 3: DUB Edition 26
Myst IV: Revelation 22
Myst V: The End of Ages 39
Mythic Blades 207
Need for Speed Underground 19
Need for Speed Underground 2 .....26, 200
Neverwinter Nights 16
Nexuiz 14
Nibiru: Messenger of the God 206
Operation Flashpoint 6, 19
Operation Flashpoint 2 6
ParaWorld 10
Pariah 84, 207
Peter Jackson's King Kong 40
Phantasmagoria 114
Playboy: The Mansion 74
Playboy: The Mansion — Party Pack 10
Precursors 7
Prey 43
Prince of Persia 3 40
Prince of Persia 3D 26
Prince of Persia: Warrior Within 113
Pro Evolution Soccer 4 15

Psychonauts 207
Psychotoxic 207
Quake III Arena 21, 200
Raid Raider 10
Resident Evil 3: Nemesis 112
Resident Evil 4 .....26, 112
Resident Evil Outbreak File #1-2 112
Resident Evil: Dead Aim 112
Rome: Total War 17
Runaway: A Road Adventure 25
S.C.S. Dangerous Waters 207
Sacred 2 10
Sacred Underworld 98
Sam & Max Hit the Road 25
Scarface: The World is Yours 41
Second Sight 82, 205
Serious Sam 2 32
Shelter Online 15, 190
Silent Hill 3 207
Silent Service 114
Singles 2: Triple Trouble 94, 204, 207
Singles: Flirt Up Your Life 9
Space Colony 72
SpellForce 2: Blend of Perfection 51
Spore 45
Star Wars Galaxies:
An Empire Divided 172, 199
Star Wars: Battlefront 19, 20
Star Wars: Battlefront 2 39
Star Wars: Empire at War 39
Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy 21
Star Wars: Jedi Knight: Lady Jedi 207
Star Wars: Knights of the
Old Republic II — The Sith Lords 24, 206, 207
Star Wars: Republic Commando 24, 207
Starcraft: Brood War 20, 200, 201
Stargate SG-1: The Alliance 36
Stolen 204
Street Racing Syndicate 24
Stronghold: Crusader 207
Stubbs the Zombie in
«Rebel Without a Pulse» 56
Stupid Invaders 25
SWAT 4 .....15, 162, 204, 205, 207
Taxi 3: eXtreme Rush 207
Taxi Challenge Berlin 207
The Chronicles of Narnia 44
The Elder Scrolls IV: Oblivion 42
The Elder Scrolls III: Morrowind 160
The Godfather 33
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy 180
The Longest Journey 25
The Lord of the Rings Online:
Shadows of Angmar 190
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth 18
The Matrix: Path of Neo 37
The Movies 38
The Settlers: Heritage of Kings 24, 207
The Sims 9
The Sims 2 17
The Sims 2: University 24
The Temple of Elemental Evil 117
ToCA Race Driver 3 60
Tom Clancy's Ghost Recon 3 52
Tom Clancy's Splinter Cell:
Chaos Theory 24, 26
Tom Clancy's Splinter Cell:
Pandora Tomorrow 13
Tomb Raider: Legend 34
Trainz Railroad Simulator 2006 10
Ultima Online: Mondain's Legacy 190
Universal Combat 10
Universal Combat Online 10
Universal Combat: A World Apart 10
Unreal Tournament 2004 .....19, 166
Vampire: The Masquerade
— Bloodlines 14, 16, 117, 207
Vietcong 2 37
WarBirds 2005 190
Warcraft III: Reign of Chaos 17
Warcraft III: The Frozen Throne 200
Warfare 62-64
Warhammer 40 000: Dawn of War 16, 200
Warhammer Online 190
Wasteland 115
Wing Commander 114
World of Warcraft 25, 171, 199, 202
Xenus. Точка кипения 7, 22, 86, 204
Агенты 008: Банда Корвино 24
АЛЬФА: антитеррор 22, 204
Битвы тяжеловесов 104
Блицкриг 2 112
Вечера на хуторе близ Диканьки 52
Властители средневековья 72
Власть закона 15
Дозоры 194
Ил-2 Штурмовик 200
Ил-2 Штурмовик:
Забытые сражения — Асы в небе 19
Казаки 2:
Наполеоновские войны 26, 152, 204
Карибский кризис 20, 24
Колонизаторы 106
Крылатая мясорубка II: Буря в пустыне ..75
Меркурий-8 73
Мор. Утопия 100
Ночной дозор 25
Пограничье 102
Сфера 172

Мобильные игры
Cloud Commander 3D 208
Crash 'N' Burn Turbo 208
Fantasy Warrior 2: Evil 208
Fantasy Warrior 2: Good 208
Metal Spirit 3D 208
Metal Unit 209
Monopoly Tycoon 209
Motoraver 3D 208
Predator 209
Robot Alliance 3D 208

Внекомпьютерные игры
AD&D Forgotten Realms 211
Dungeons & Dragons 210, 211
Magic:
The Gathering — Sword of Kamigawa 211
Magic: The Gathering 210
Stratego Legends 211
Vampire: The Requiem 211
Небожители 211

Обзор программ для работы с изображениями 148

Софтверный набор
Гвоздь набора * Свежатина! * Полезный софт 150

ИГРОСТРОЙ 152-171

Вскрытие
Казаки 2: Наполеоновские войны 152

Мастерская
Моделирование в Half-Life 2. Часть 2 156
Игрострой по-женски 160
Игровое редактирование 164

Самопал
Как писать скрипты для игр 166

Горячая линия: игрострой
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы 170

SPECIAL 172-181

Специальный репортаж
Реклама в играх 172

Форум разработчиков
Какими должны быть монстры в компьютерных играх 176

Игровое кино
Автостопом по галактике 180

ИНТЕРНЕТ 182-199
Новости интернета 182
Компьютерные войны современности 184
Интересное в Сети 188

Интернет: игра в онлайне
Новости онлайновых игр 190
Ждем: Auto Assault 192
Играем: Дозоры 194
Аналитика: Любовь и ненависть в онлайне 198-199

КИБЕРСПОРТ 200-202
Вести с полей 200
SlayerS_Boxer. История успеха 201
Киберспортивное радио 202

КОДЕКС 204-207
Стандартные коды 204
Easter eggs * Хинты 205
Читательские easter eggs 206

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ 208-209
Мобильные новости * Мобильные игры 208

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 210-211
Новости внекомпьютерных игр 210
Обзор Magic: The Gathering — Saviors of Kamigawa 211

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 212-216
Шоу-программа «Старпом и Светлана» 212

ЮМОР 218, 221
Рассказы «Как развлечь себя в компьютерном магазине»,
«Что я понял, играя в квесты», «Вопросы и железные ответы» 218
«Жена 1.0» 221

КАЛЕНДАРЬ 219-220
Grand Theft Auto: San Andreas 219
Warfare 220

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 222-224
Тест №59 * Скринтурс №07. Июль 222
Фотографическая память * Подведение итогов за №05/2005 223
Правила участия в конкурсах 224

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Tomb Raider: Legend
25 to Life

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Lineage II: The Chaotic Chronicle
Hitman: Blood Money
Tomb Raider: Legend
7 Sins

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:
Boston PC 2-я обложка
Dina Victoria 3-я обложка
1C 4-я обложка

В номере:
1C 77, 95, 99, 101, 105, 107, 111, 155, 163, 165, 179, 191
ASUS 1
Foxconn 139
Kingmax 119
Leadtek 131
Nescafe-IMAX 181
Nikita 203
Playmobile 197
Samsung 27
ULTRA Computers 53
USN Computers 123
Zenon N.S.P. 187
Акелла 3, 7, 9, 11, 13, 49
Бука 65, 81
Информ-Мобил 217
Мир фэнтези 173
Руссобит-М 97, 103, 159, 175
Саргона 25
ТехноМир 19, 215
Ф-Центр 141
Элвис-Телеком 183

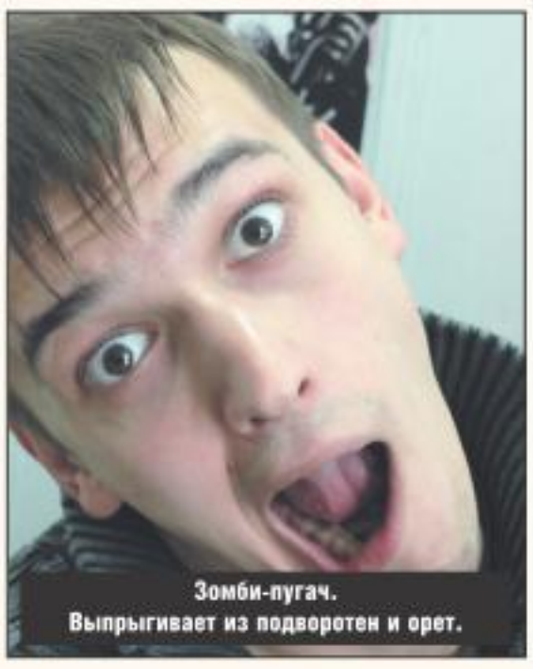
Ведущий рубрики: Андрей Александров

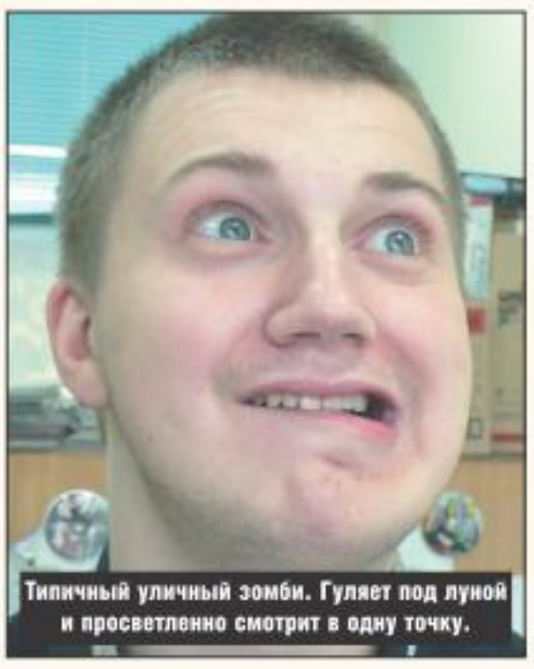
«Игромания» переселяется в Город мертвецов

ПЕРСОНАЖ МЕСЯЦА

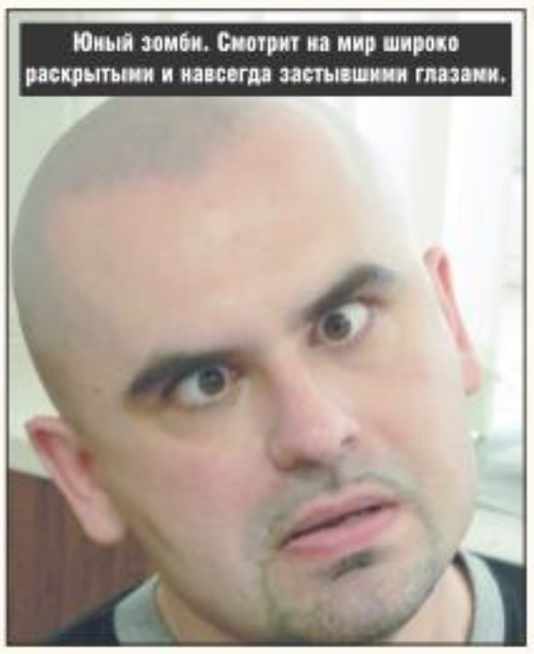
Рубрику «Персонаж месяца» в этот раз, пожалуй, стоит переименовать в «Желаем быть персонажами месяца». Дело в том, что компания **Hip Games** и сайт **GameSpot** организовали конкурс под названием «Кто хочет стать зомби?». Правила просты: делаем ужасную зомби-фотографию себя любимого, заполняем специальную форму на сайте и отправляем ее вместе со снимком. Три победителя получат ценные подарки, а их жуткие морды лица все мы увидим в игре **George Romero's City of the Dead**.

Разумеется, сотрудники «**Игромании**» не могли пройти мимо этого замечательного мероприятия. В офисе мигом была объявлена боевая тревога, персонал вооружился табельными фотоаппаратами и провел несколько молниеносных фотосессий. Полученные кадры отправлены на конкурс, а лучших зомби нашей дорогой редакции вы можете увидеть на этой странице. ◗


Зомби-пугач. Выпрыгивает из подворотен и орет.


Типичный уличный зомби. Гуляет под луной и просветленно смотрит в одну точку.

Некормленый зомби. Громит предприятия общепита в поисках детишек-гриль.


Юный зомби. Смотрит на мир широко раскрытыми и навсегда застывшими глазами.

No operation, no flash, no point?

ИНТЕРЕСНОСТИ

Bohemia Interactive, чешская компания, которая создала пусть и антисоветский, но потрясающе увлекательный командный экшен **Operation Flashpoint**, недавно купила самую большую пудреницу на свете. Зачем? Чтобы пудрить мозги добропорядочным геймерам, разумеется. Посудите сами: все мы (ну, или почти все) уже не первый год ждем **Operation Flashpoint 2**, питаясь слухами да короткими интервью, в которых что-то туманно говорилось о потрясающем геймплее, трех театрах военных действий, красивой графике и умопомрачительном искусственном интеллекте. Потом — о великие боги войны! — на одном из зарубежных фанатских сайтов появилось сразу несколько десятков скриншотов: красивых, манящих. А через несколько дней после этого Operation Flashpoint 2... не стало. Да, друзья, да, на официальном сайте компании, в анонсах, это название больше не фигурирует. Вместо него нам предлагают аж три новых проекта, в которых, тем не менее, с первого взгляда узнаются «дети» Operation Flashpoint 2. Во-первых, это консольное *нечто* о войне между Красной и Прекрасной армиями. Во-вторых, ориентированный первым делом на мультиплеер проект **Armed Assault** — читайте рассказ о нем в нашем «Первом взгляде». И, наконец, в-третьих — некая «ultimate new PC game», действие которой происходит аж в 2010 году на территории Европы и Азии. Подробности игрового сюжета чехи тщательно скрывают, впрочем, после пары взглядов на скриншоты становится все ясно: опять война, опять злодеи русские (хотя, может, на этот раз все будет не так?) и демократизаторы-американцы. Удивляет жанр игры — это экшен с элементами стратегии и (!!!) ролевой игры. Пообещай такое другая, менее уважаемая, фирма — засмеяли бы. А вот Bohemia Interactive веришь, причем с первого слова. Еще бы название новой игры сказали. Тем более что подходящее давно уже есть. ◗

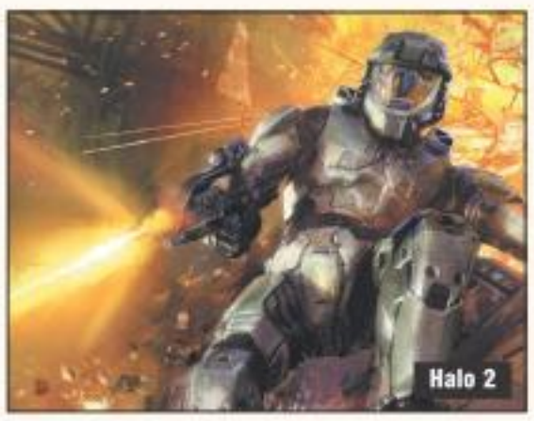
Кадр из безымянного проекта Bohemia Interactive.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Кинобабло

Свершилось то, чего все мы ждали уже несколько лет: корпорация **Microsoft** приняла решение о выводе своего главного Xbox-проекта «**Бабло**» (в простонародье — **Halo** и **Halo 2**) на киноорбиту. К запуску готовились очень долго и очень основательно. Во-первых, фирма сама создала сценарий — этим занимался **Алекс Гарланд**, известный нам по фильму «28 дней спустя». Во-вторых, вместе со сценарием курьер, одетый в бронекостюм из игры, развез по офисам крупнейших голливудских компаний очень строгий контракт. Так, компания, которая будет снимать фильм, должна заплатить Microsoft как минимум 10 миллионов долларов или 15% от кассовых сборов (зависит от того, что окажется больше). Кроме того, бюджет картины без учета затрат на режиссера и актеров должен составлять не менее 75 миллионов долларов. И наконец, во время работы над фильмом все обитатели съемочной площадки должны прислушиваться к каждому слову разработчиков из **Bungie Studios**, которые могут забраковать любую сцену фильма, если она не соответствует духу игры.

Первым от таких строгих правил сбежал, разумеется, **Уве Болл**. Следом за ним отправились почти все известные голливудские компании: **New Line Cinema**, **DreamWorks** и т.д. А вот **Universal Pictures** и **20th Century Fox** устояли — именно они совместно займутся работой над фильмом. Съемки планируется начать уже в январе, а на экранах картина появится ближе к 2007 году. ◗


Halo 2

Восстание в чистилище

АНОНСЫ

Говорите, сделать игру с оригинальным сюжетом невозможно? Ерунда! По-настоящему — проще простого. Надо только взять две банальных идеи, сложить их друг с другом — и минус на минус даст плюс! По крайней мере, так считают сценаристы компании **Novarama**, которая разрабатывает экшен **Fallen Lords: Condemnation**. Возьмем для начала битву Света и Тьмы — сюжет старый как мир и, разумеется, обыгранный в десятках фильмов, книг и игр. А теперь подмешаем сюда прием, который используют многие разработчики RTS, — появление третьей силы. И в итоге вместо банального сражения Добра и Зла получим сумасшедшую свалку, в которой наравне со Светом и Тьмой принимают участие некие Души Чистилища. Цель последних — замочить и хороших, и плохих, чтобы в одиночку править миром.

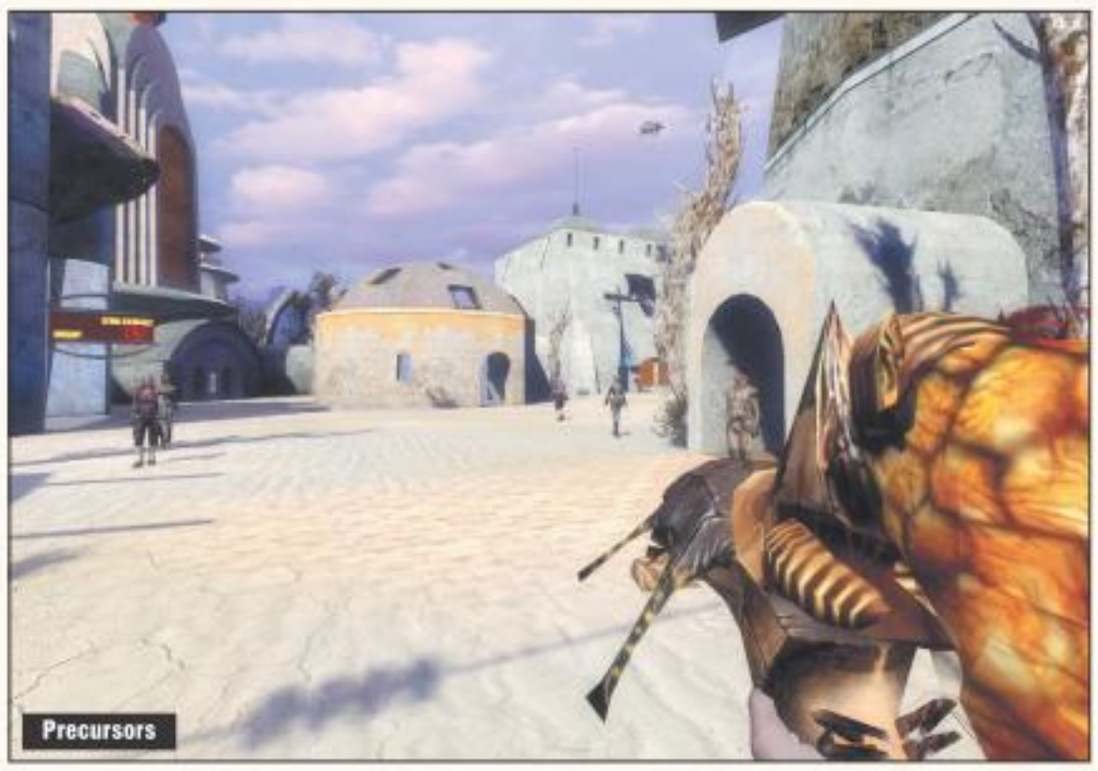
Игроку позволено выбрать любую из трех сторон, причем сюжеты, разумеется, будут отличаться. Сам геймплей вполне стандартен: рубим окружающих мечом и магией, выполняем несложные квесты, катаемся на лошадке и развиваем персонажа. Любители делать все то же самое, но в компании по достоинству оценят мультиплеер с режимом совместного прохождения. Начало глобального побоища состоится лишь зимой этого года: стравить Свет, Тьму, да еще и обитателей Чистилища не так уж и просто. ◗

Fallen Lords: Condemnation

Украина в космосе

АНОНСЫ

Закончив строительство виртуальной Колумбии (речь, если вы не поняли, идет об игре «**Xenus. Точка кипения**», рецензия на которую напечатана в этом же номере), украинская компания **Deep Shadows** поставила перед собой в сотни раз более возвышенную цель — создать целую виртуальную вселенную. Строительство этой вселенной планируется закончить в 2007 году, а увидеть ее мы сможем в **Precursors** — игре, чья концепция до боли похожа на старушку **Elite**. Есть большой участок полностью открытого космоса, живущий своей собственной жизнью. Есть космический корабль с игроком за пазухой. И есть огромное количество занятий, приготовленных для этого самого игрока: он может торговать, сражаться, охотиться за головами, охотиться за охотниками за головами, выполнять второстепенные квесты или, в конце концов, проходить сюжет, который посвящен конфликту двух великих рас. Отдельно стоит отметить экшен-элемент: судя по скриншотам, в Precursors мы не только будем париться в кабине космического корабля, но и сможем выходить на поверхность планет. Чем мы там будем заниматься, разработчики пока держат в тайне. ◗



Precursors

Акелла

SACRED UNDERWORLD

Князь Тьмы

подземелья Анкарии

КРИ 2005 ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР

ASCARON

pc cd-rom

Зло прочно обосновалось в королевстве Анкария, и на борьбу с ним выходят новые герои. «Подземелья Анкарии» расширяют территорию игрового мира «Князя Тьмы» более чем на треть! В дополнении вас ждет множество новых квестов, магических предметов, оружия, доспехов, а также новые противники и два абсолютно новых персонажа - демоница (Daemon) и гном (Dwarf). Их специальные умения и магические способности подарят вам уникальные тактики прохождения игры. А если не терпится опробовать героев в подземельях Анкарии, они получат достаточный для этого уровень развития в самом начале игры!

- И без того огромный мир Анкарии расширен на 40 процентов!
- Два дополнительных персонажа с уникальными способностями и заклинаниями
- 30 абсолютно новых видов кровожадных монстров
- Еще больше универсального и специализированного оружия, доспехов и магических предметов

www.akella.com

СОЮЗ

М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 "Ascaron"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

Акелла

СРОЧНО В НОМЕР

Не наше завтра

Игровые приставки. Мы придумываем им всякие нехорошие названия. Мы свысока и даже чуточку презрительно смотрим на их владельцев. И мы всегда будем считать, что персональный компьютер — это наше все. Однако, дорогие читатели, давайте признаемся друг другу в том, что, несмотря на все это, консоли нам очень даже интересны. И сейчас мы желаем узнать, какими же будут приставки следующего поколения. Ну хоть одним глазочком взглянуть! Что ж, давайте взглянем. Ведь в мае, на прошедшей **E3 2005,** все три главных игрока консольного рынка — **Microsoft, Sony** и **Nintendo** — представили публике свои новые разработки.

Microsoft Xbox 360

Итак, начнем с Microsoft. Вторая версия «гроба дядюшки Гейтса» носит название **Microsoft Xbox 360**. Внешним видом консоль очень выгодно отличается от своего грубовато-угловатого предка — теперь это небольшая и очень элегантная коробочка с салатового цвета кнопкой на передней панели. Устанавливать Xbox 360 можно как в вертикальном, так и в горизонтальном положении. Пользователям-эстетам Microsoft приготовила сменные передние панели — прямо как в некоторых сотовых телефонах. Для управления консолью предназначен элегантный беспроводной геймпад, который, судя по фотографиям, представляет собой немного облегченную и усовершенствованную версию контроллера от оригинальной **Xbox**. До кучи в стандартную комплектацию Xbox 360 добавили и пульт дистанционного управления.

Впечатляющими оказались и технические характеристики консоли. На самом большом троне внутри беленькой коробочки восседает трехъядерный процессор IBM PowerPC, работающий на частоте 3,2 GHz. По правую руку от короля расположился видеочип, разработанный фирмой ATi. Он действует на частоте в 500 MHz, обладает десятью мегабайтами встроенной памяти и способен без изжоги переварить до пяти сотен миллионов треугольников в секунду. Графика Xbox 360 рассчитана прежде всего на широкоформатные телевизоры последних поколений с разрешениями до 1920x1080. Согласится консоль работать и с обычными TV, но, сами понимаете, особых графических прелестей на них уже не добиться. Также внутри новой приставки были замечены 512 мегабайт оперативной памяти, жесткий диск объемом 20 гигабайт и звуковая система с поддержкой звука 7.1.

Dead or Alive 4

Список игр, анонсированных на Xbox 360, пока более чем скромен: пара десятков проектов, причем лишь несколько из них (например, **Halo 3**) являются эксклюзивами. Выход приставки намечен на осень этого года, ориентировочная цена — всего три сотни долларов.

Ах да! Производительность Xbox 360 — один триллион операций с плавающей точкой в секунду. Это столько же, сколько у отечественного суперкомпьютера МВС-1000М, который был создан в 2001 году. Впечатлены, шокированы и поражены? Ну, тогда осталось сделать лишь контрольный выстрел: производительность **Sony PlayStation 3** составит... два триллиона операций с плавающей точкой в секунду! Благодарить за этот рекордный показатель стоит инженеров Toshiba, IBM и Sony, которые создали воистину уникальный процессор Cell. Он работает на частоте 3,2 GHz и состоит аж из восьми (!!!) полноценных ядер. Сюда же добавим очень мощный графический чип от **NVIDIA**, 512 мегабайт оперативной памяти и поддержку разрешения 1920x1080 с прогрессивной разверткой (Xbox 360 поддерживает аналогичное разрешение лишь с чересстрочной развертkой, что немного хуже). А вот жесткий диск в комплект, скорее всего, не войдет: по слухам, он будет поставляться отдельно, причем вместе с операционной системой Linux, которая превратит PlayStation 3 в полноценный компьютер (стоит отметить, что подобная вещь существовала и для **PlayStation 2**, однако особой популярности она не снискала). Впрочем, и без этого у Sony в ближайшие годы будет самая мощная игровая система.

Sony PlayStation 3

Нашлось место и ложке дегтя. Внешний вид новой PlayStation, мягко говоря, расстраивает: консоль похожа на домашний роботизированный пылесос, который одновременно исполняет роль хлебницы и мыльницы. Это, конечно, лучше, чем аскетичная черная коробка PlayStation 2, но, ей-богу, поклонники ждали более прогрессивного дизайна. Еще больше шокирует геймпад: вместо того чтобы модернизировать проверенный временем и миллионами геймерских рук DualShock, Sony решила приложить к консоли настоящий бумеранг с кнопками. Надоест, понимаешь, играть, бросишь ты его куда-нибудь, а он — бац! — и вернется обратно. Будем надеяться, что сторонние производители исправят этот промах.

Killzone

Список игр, анонсированных на PlayStation 3, заметно шире, чем у Xbox 360, и, кроме того, изобилует очень привлекательными эксклюзивами: **Final Fantasy XII**, **Metal Gear Solid 4**, **Killzone** и т.п. Выход консоли намечен на весну 2006 года, а стоить она, скорее всего, будет порядка 350-400 долларов.

Nintendo Revolution

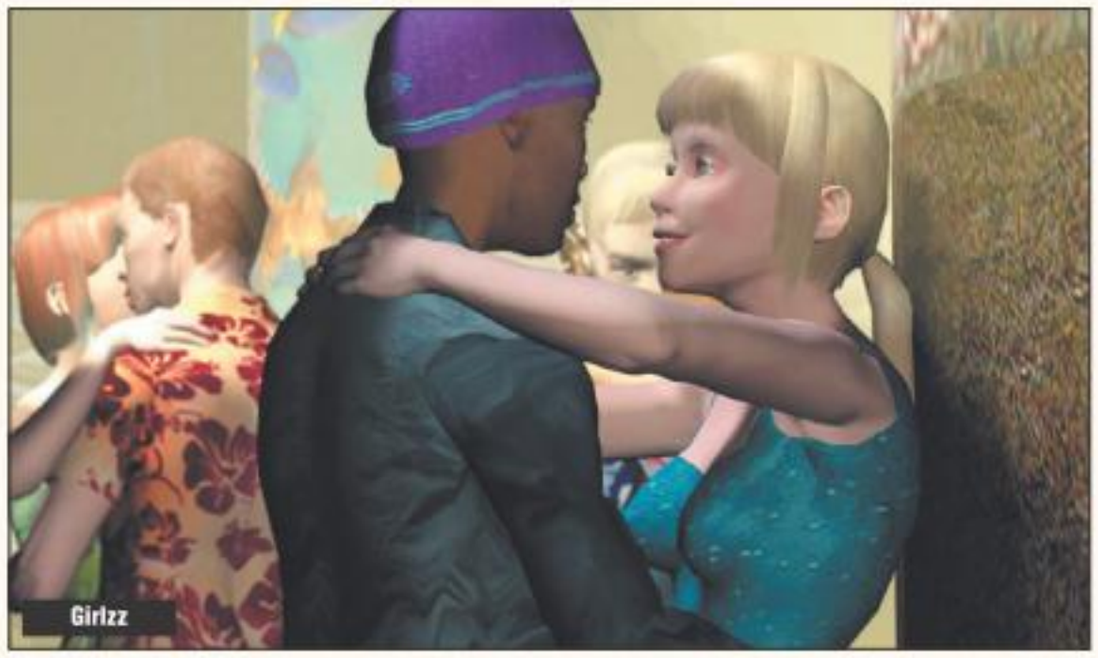
А вот о третьей приставке нового поколения — **Nintendo Revolution —** известно намного меньше. На официальной презентации представители компании предпочли заниматься пустой болтовней, вместо того чтобы сообщить характеристики своей консоли. Сказали лишь, что процессор будет производить фирма IBM, графический чип — ATi. Особое внимание дизайнеры Nintendo уделили компактности: размером приставка будет всего с три упаковки для DVD-дисков. Стоит отметить, что, несмотря на название и множество обещаний, ничего революционного в новой консоли пока не обнаружено: те же беспроводные геймпады, та же поддержка телевизоров с высоким разрешением и т.п. Впрочем, выход Revolution намечен только на середину следующего года, так что, возможно, главные открытия еще впереди. Ориентировочная цена консоли — 200 долларов.

Чем же все это чревато для нас, PC-геймеров? Да, по большому счету, ничем. Как и прежде, приставки на несколько лет вырвутся вперед, мы же будем смотреть на тамошние игры и облизываться (а кто-то, возможно, не выдержит и помчится в магазин за вражьей консолью). Впрочем, и PC-игры благодаря выходу консолей нового поколения станут намного красивее, ведь теперь разработчиков кроссплатформенных проектов не будет сдерживать раритетная начинка PlayStation 2 и Xbox. Потом же ситуация изменится: персоналки вновь обойдут своих конкурентов, а Sony и Microsoft начнут радовать нас слухами о своих новых разработках. В общем, все будет, как всегда. ◗

Мужики идут в сад

АНОНСЫ

Да здравствует равенство полов, потолков и стен! Ур-ра первой «женской» версии **The Sims** — игре **Girlzz**, за разработку которой отвечает компания **Genuine Games**. Мужики здесь, как вы, наверное, уже догадались, будут низведены до уровня перекачанных мачо-самцов с интеллектом на уровне инфузории-туфельки. Другое дело — представительницы прекрасного пола. Главная героиня словно пришла к нам из сказки: студентка Калифорнийского университета, умница, красавица, да еще и без тормозов. В свободное от учебы время любит шататься по магазинам, клубам, тусовкам да крутить романы с мачо-самцами. И... все. Ждать каких-нибудь откровений от Girlzz не стоит, ведь «симуляторы человека», как известно, делятся на две категории: The Sims и те, которые эксплуатируют какую-нибудь людскую слабость (вроде секса в **Singles**). Ни артикля the, ни слова sims в названии игры не наблюдается. Так что в начале 2006 года мы, скорее всего, получим еще одну... хмм... поделку, только теперь — «исключительно для девочек».



Girlzz

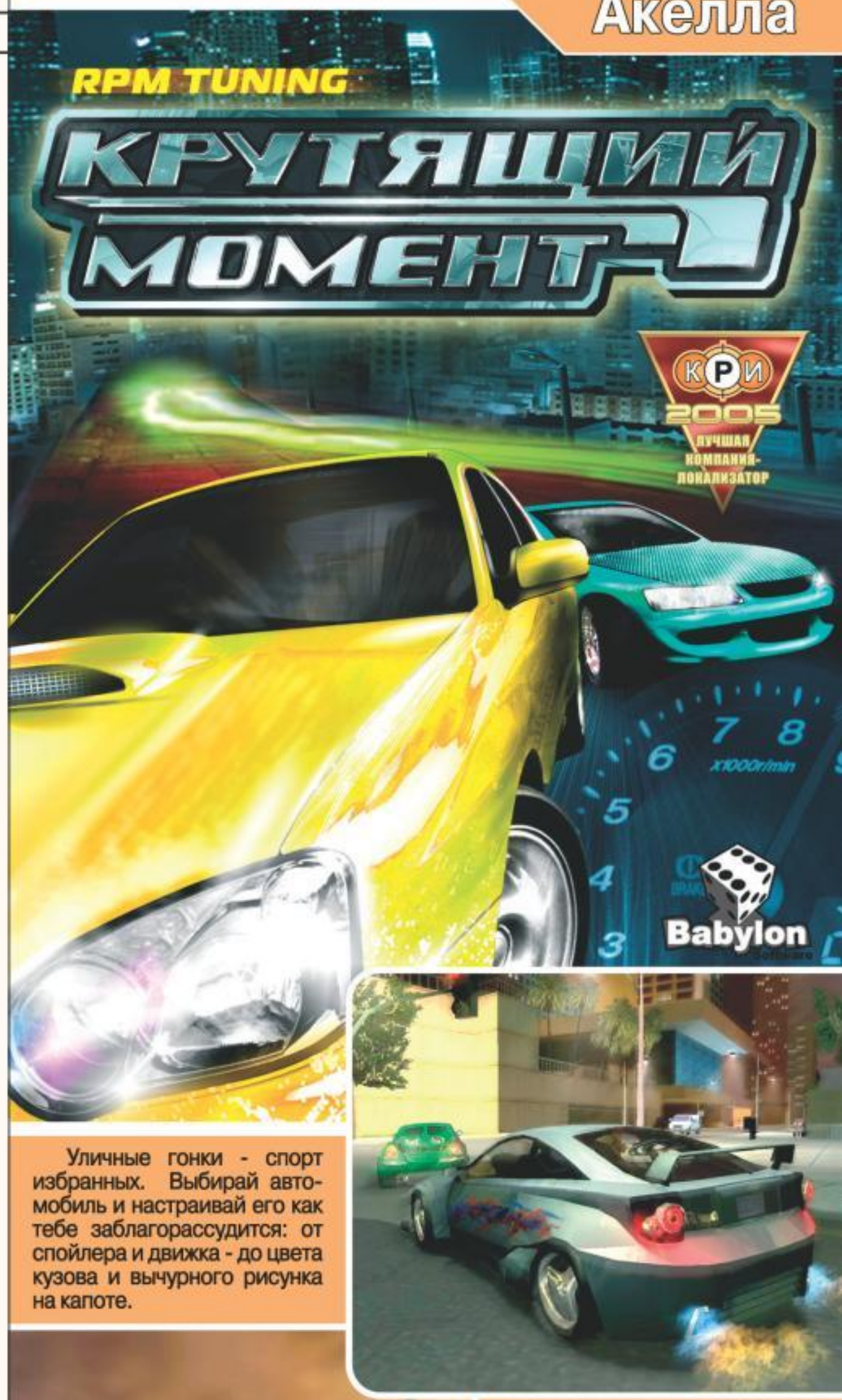
Боевые роботы. Сделано в России

АНОНСЫ

Отечественные компании «**Акелла**» и **Primal Software** решили направиться по дороге, проторенной могучими мехами из игросериала **MechWarrior**. Так что теперь и наша страна может похвастаться виртуальными роботами собственного производства: в игре **Heavy Duty**, которая выходит осенью-зимой нынешнего года, этих железок навалом. И одна из них, разумеется, будет выдана игроку. Зачем? Ну, для того, чтобы отразить нападение космических пиратов на его родную планету. Выдворять незваных гостей предстоит на протяжении аж трех десятков миссий. За это время мы не раз сменим своего железного коня: всего обещана дюжина роботов плюс тридцать апгрейдов и полсотни различных пушек. Ну а на вкусненькое разработчики предлагают очень даже симпатичный графический движок, который позволяет игрокам поломать все и вся, и многопользовательский режим с поддержкой совместного прохождения.

Heavy Duty

Акелла



Уличные гонки - спорт избранных. Выбирай автомобиль и настраивай его как тебе заблагорассудится: от спойлера и движка - до цвета кузова и вычурного рисунка на капоте.

После этого отправляйся на улицы огромного города и прими участие в гонках в нескольких режимах. Обставь самонадеянных соперников еще на старте! Покажи им, что мощь твоей машины - подстать ее блеску.

● Реалистичная модель повреждений: ни одно столкновение не пройдет для твоей стальной красавицы даром.

● В гонке главное - скорость, но стиль тоже немаловажен. Создай неповторимый автомобиль - в твоем распоряжении более миллиона всевозможных комбинаций!

● Зрелищная демонстрация сокрушительных аварий, проработанная физическая модель, качественное освещение и тени, детализированное игровое окружение и модели машин.

www.akella.com

© 2005 "Akella"
© 2005 "Babylon Software"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

СОЮЗ

М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

Акелла

Одной строкой...

Компания **Cyberlore Studios** разрабатывает **Party Pack** — аддон к игре **Playboy: The Mansion**.

Ascaron Entertainment ведет работы над второй частью **Sacred**.

По слухам, в ближайшие несколько месяцев появится в продаже аддон к игре **Far Cry**.

Компания **Atari** анонсировала четвертую часть экшена **Driver**.

Отечественной фирме «**Акелла**» исполнилось двенадцать лет.

Японская компания **Namco** внесена в Книгу рекордов Гиннесса как создатель самого популярного игрового автомата в мире.

Параллельно с разработкой **Call of Duty 2** студия **Infinity Ward** ведет работы сразу над третьей частью этого военного экшена.

RTS **ParaWorld** отложена на 2006 год.

Железнодорожный симулятор **Trainz 2004: Engineers Edition**, который разрабатывает компания **Auran**, переименован в **Trainz Railroad Simulator 2006**.

Ив Жильмо, президент **Ubisoft,** заявил, что в ближайшее время его компания будет либо продана, либо сольется с другим издательством.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Звуки КРИ 2005

И снова голоса. **Юрий Мирошников**, **Дмитрий Архипов**, **Сергей Орловский**, **Андрей «КранК» Кузьмин** — еще совсем недавно их доклады слушали счастливчики — посетители **КРИ 2005**. Теперь, благодаря организаторам конференции, каждый желающий может загрузить оцифрованные записи выступлений гуру отечественной игровой индустрии — достаточно проследовать по электроадресу ***www.kriconf.ru/index.php?type=info&doc=speech_records***. Настоятельно рекомендуем вам первым делом прослушать тираду нашего кудрявого любимца **Олега Ставицкого** — узнаете много интересного про девятнадцатилетних юношей, которые носят прелестное имя Василий. ◗

Безумный Аксель

АНОНСЫ

Вы думаете, что проект **Axle Rage**, который разрабатывала отечественная компания «**Акелла**», скончался? Нет, он просто сменил название, которое теперь звучит как **Rage Rider**. Вместе с названием поменялась и прописка главного героя: Аксель нынче обитает не в выдуманном мегаполисе, а в самом настоящем штате Невада. По последнему, правда, совсем недавно вихрем промчалась война. Каждый город теперь представляет собой мини-государство, централизованной власти нет, зато в наличии бандиты всех пород, которых можно и нужно ловить за скромное вознаграждение. Вы уже заметили, что игра похожа на «Безумного Макса»? Быстро, молодцы!

Помимо сюжета серьезных изменений не наблюдается. Как и прежде, основным нашим транспортным средством является крутой мотоцикл, а геймплей больше всего напоминает серию **Grand Theft Auto**. Графика за прошедший год устарела ровно на тот же самый год — все-таки движок Renderware доживает последние дни.

Дата начала заездов по разоренной Неваде пока держится в секрете. ◗

Rage Rider

И еще три звездолета!

ИНТЕРЕСНОСТИ

Что-то давненько «**Игромания**» ничего не писала о всенародно любимом **Дереке Смарте**, человеке и звездолете. Наверное, соскучились уже? Ну, тогда держите свежий пресс-релиз с околоземной орбиты. Мистер Смарт, как известно, весь последний год судился с компанией **Dreamcatcher Interactive**: денег они ему не платят, игры неправильно продают и вообще — грешат направо и налево. И вот — очередная победа. Суд отобрал у Dreamcatcher права на игру **Universal Combat: A World Apart**. Отметить сие знаменательное событие студия **3000AD**, которая принадлежит Дереку Смарту, решила анонсом аж трех звездану... простите, звездных игр. Все они, разумеется, являются космическими симуляторами — о других жанрах наш герой, похоже, и не слышал. Первый — **Universal Combat Gold** — появится в продаже уже в этом июле. Ближе к концу 2006 года выйдет **Universal Combat Online** — многопользовательский космический симулятор с экшен-элементами. И, наконец, в 2007 году мы увидим **Battlecruiser Next Gen** — продолжение некогда популярной серии **Battlecruiser,** в котором мистер Смарт наконец обещает сделать нормальную современную графику. Впрочем, к выходу игры она все равно уже устареет. ◗

Они сделают наших врагов умнее

ИНТЕРЕСНОСТИ

«Скажем *НЕТ* низкому интеллектуальному уровню какодемонов, симов и прочих педестриан!» — пожалуй, именно такой лозунг лучше всего подходит конференции «**Искусственный интеллект для интерактивных цифровых развлечений**» (**Artificial Intelligence for Interactive Digital Entertainment Conference**), которая проходила с 1 по 3 июня этого года в калифорнийском городе Марина дель Рей. Участие в ней приняли такие корифеи игровой индустрии, как, например, **Уилл Райт**. Результат превзошел все ожидания: в следующем году планируется провести вторую конференцию, еще более масштабную. Дальнейшие планы тоже ясны. Вначале родится искусственный интеллект, рядом с которым игроки будут чувствовать себя слепыми котятами. Потом этот AI вдруг осознает себя и, поняв, что злые люди никогда не дадут ему возможности бриться, сделает что-нибудь нехорошее. ◗

СРОЧНО В НОМЕР

Саранча лезет на PC

Gears of War

Хотите, я предскажу наше с вами будущее, дорогие друзья? Все ведь очень просто. Лет сорок земляне будут продолжать делить нефть. Потом «черное золото» кончится, яйцеголовые придумают альтернативный вид топлива и все заживут в мире да в покое. Корабли космические изобретут, начнут космос колонизировать и потихоньку доберутся до планеты с названием Сера. На ней какой-нибудь геолог рано или поздно додумается взять пробу грунта и откроет новое «черное золото» — вещество с названием imulsion. И тут же все вернется на круги своя: грянет страшная война, которая продлится аж 79 лет. Потом на звуки выстрелов из-под земли выползут некие очень злые (еще бы — столько времени не спать!) и опасные существа. В течение дня они сожрут четверть населения планеты, за что и получат прозвище «саранча». После этого людям, разумеется, станет не до войны и всякой там «эмульсии» — себя бы спасти! Бывшие противники объединятся и отступят в город Джасинто — он расположен на толстом слое гранита, через который подземным гостям никак не пробраться. В этом же городе будет создана Коалиция упорядоченных правительств, которая и возглавит борьбу с «саранчой».

Все это время Маркус Феникс, главный герой игры **Gears of War**, будет... нет, не отважно громить поналезших из-под земли гномов неизвестной породы, а считать кирпичи в тюремной стене. Потом же, когда обстановка на фронтах накалится до предела, коалиция решит освободить зэков и призвать их в армию. Разумеется, Маркус (а вместе с ним и мы) тоже окажется на фронте.

Жанр игры — тактический экшен, консольный вариант. То есть никаких сложных интерфейсов предварительного планирования, а всего лишь четверка солдат, которым мы можем отдавать короткие команды. Впрочем, **Epic Games**, разработчики игры, говорят, что совсем уж примитивной Gears of War не будет. Они же обещают нам захватывающий сюжет и потрясающую технологическую реализацию — ведь игра построена на графическом движке **Unreal Engine 3.0** и новомодной физической технологии AGEIA.

Впрочем, вы удивитесь, но все, что сказано выше, — лишь присказка. Сказка же начнется сейчас. Дело в том, что до самого недавнего времени этот потрясающий тактический экшен являлся эксклюзивом для Microsoft Xbox 360. Но в одном из своих недавних интервью **Джей Аллард**, вице-президент и руководитель консольного отделения **Microsoft**, заявил, что игра может выйти и на PC. Подобный поворот шокировал всех, в том числе и вице-президента Epic Games **Марка Рейна**. Он сообщил, что на данный момент компания работает исключительно над тем, чтобы довести до ума версию игры для Xbox 360, — о PC-версии пока думать рано. Переводится это, скорее всего, следующим образом: «Мы поступим с Gears of War так, как Microsoft в свое время поступила с **Halo:** выпустим на PC, но спустя очень долгое время». Что ж, будем надеяться и ждать — игра, похоже, этого заслуживает. ◗

Gears of War

Акелла

ДЬЯВОЛЬЩИНА

DIABOLIQUE: LICENCE TO SIN

КРИ 2005 ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР

На протяжении веков борьба между добром и злом хранила хрупкое равновесие. Однако небесные силы перечеркнули все дозволенные правила и решили в одночасье покончить с темной стороной. Исконный баланс нашего мира был нарушен. Теперь лучшим из лучших придется идти против личных правил. Наш герой, Дарк Ивилль, секретный агент, профессионал высшего класса - поступает на службу к самому дьяволу. Равновесие сторон должно быть восстановлено любой ценой.

Оригинальный персонаж, не имеющий аналогов: натренированный боец и дикий зверь в одном лице

Великолепное оснащение героя в лучших традициях агентских блокбастеров

Реалистичная графика от ада до небес

Отличное занятие для каждого, кто в силах перевернуть мир

www.akella.com

© 2005 "Akella"
© 2005 "Metropolis"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

СОЮЗ

М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

Акелла

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "**ХИТ**".

Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Июль			
25 To Life	Eidos Interactive	Avalanche Software	70%
BloodRayne 2	Majesco	Terminal Reality	90%
Starship Troopers	Empire Interactive	Strangelite	60%
Август			
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	Headfirst Productions	80%
Dungeon Siege II	Microsoft	Dungeon Siege II	80%
Rome: Total War — Barbarian Invasion	SEGA	Creative Assembly	90%
Сентябрь			
Bet on Soldier	Digital Jesters	Kylotonn	60%
Cold War	DreamCatcher Interactive	Mindware	70%
Crime Life: Gang Wars	Konami	Hothouse Creations	70%
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	Funcom	80%
Earth 2160	Zuxxez	Reality Pump	60%
F.E.A.R.	Vivendi Universal Games	Monolith Productions	ХИТ
Myst V: End of Ages	Ubisoft	Cyan Worlds	90%
NHL: Eastside Hockey Manager 2005	SEGA	Sports Interactive (SI Interactive)	50%
Preyground	—	Frozenbyte	50%
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Vivendi Universal Games	Vivendi Universal Games	40%
The Sims 2 Nightlife	Electronic Arts	Maxis	80%
The Suffering: Ties That Bind	Midway Games	Surreal Software	70%
Сентябрь			
ECHO: Secrets of the Lost Cavern	The Adventure Company	Kheops Studio	70%
Gauntlet: Seven Sorrows	Midway Games	Midway Games	80%
NBA Live 2006	Electronic Arts	EA Canada	80%
Serious Sam II	2K Games	CroTeam	80%
Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»	Aspyr	Wideload Games	70%
The Godfather	Electronic Arts	EA Redwood Shores	70%
The Movies	Activision	Lionhead Studios	ХИТ
Ушли на "золото" **Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.**			
Battlefield 2	Electronic Arts	Digital Illusions	90%
Mythic Blades	Cartel Games	Vermillion Games	60%
RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!	Atari	Frontier Developments	70%
Universal Combat:A World Apart	3000AD	3000AD	60%

Battlefield 2

Universal Combat: A World Apart

Mythic Blades

RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

Окровавленные братки

АНОНСЫ

А у братьев по оружию — новое, понимаете ли, задание. Шли они, значит, по Нормандии, день шли, два шли, город Карентан прошли. А немцев, однако, меньше не стало. И решила тогда компания **Ubisoft** сделать аддон, чтобы в него все гитлеровские прихвостни уместились. **Brothers in Arms: Earned in Blood** называется. Цель игры все та же: душить распространившуюся по Нормандии фашистскую заразу, используя для этого простенький тактический интерфейс и табельную винтовку. Ну и ролики иногда смотреть. Разработчики обещают добавить в игру несколько новых пушек, улучшенный искусственный интеллект и режим совместного прохождения для мультиплеера. Стоит отметить, что аддоном компания **Gearbox Software** занимается совместно с шанхайской студией Ubisoft — создателями великолепного **Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow,** так что у Earned in Blood есть все шансы переплюнуть оригинал. Реализует ли она их, мы узнаем уже в конце этого лета. Ну, или на худой конец, в начале осени.

Brothers in Arms: Earned in Blood

Меняем власть. Без обеда и выходных

АНОНСЫ

Гррраждане игрррроки-ррреволюционеры! Равняйсь! Смирна! Слушай мою команду! В конце этого года дружно топаем в магазины и скупаем все коробки с экшеном **Just Cause**. Устанавливаем, примеряем на себя личину агента ЦРУ латиноамериканского происхождения Рико Родригеса, а затем направляемся в некое государство Сан-Эсперито, что в Южной Америке. Там прикидываемся балбесом-туристом и начинаем изучать достопримечательности (как и в любой стране третьего мира, это в основном всякие джунгли, пляжи да пещеры). В процессе турпоездки обязательно знакомимся с бандитами, повстанцами, наркоторговцами и прочими представителями местной богемы. Наладив связи с общественностью, приступаем к выполнению основной задачи — свержению правительства. Для этого используем оружие, а там, где пуля или граната не помогут, действуем хитростью. Вот и все. Спонсор моего выступления — шведская компания **Avalanche Studios**, которая, собственно, и является разработчиком Just Cause.

Just Cause

Акелла

POSTAL 2

официальный русский

ШТОПОР ЖЖОТ!

ADD-ON

RUNNING WITH SCISSORS

Перед вами душещипательная история похождений Штопора во всех деталях. У несчастного похитили его самого дорогого и надежного друга – его... половой орган. Больше того, очнувшись в психушке, Штопор понимает, что он женщина! Разумеется, герой не намерен мириться с таким положением дел, а потому немедленно отправляется на выручку своего друга. Он полон решимости вернуть себе свое мужское достоинство во что бы то ни стало.

- Четыре срывающих крышу дня из жизни Штопора
- Новые средства физического внушения для борьбы с подлыми ампутаторами
- Неповторимый юмор и сарказм от Безумного Гланца
- Тотальный беспредел – фирменная черта серии игр Postal – на фоне трогательной атмосферы российского захолустья

www.akella.com

© 2005 "Akella"
© 2004 "Running With Scissors
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

СОЮЗ

М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

Акелла

CD-МАНИЯ

ОТ РЕДАКТОРА

Всем пламенный привет!

Итак, друзья, нет сомнений, что в этом месяце главным событием всего игрового мира стала прошедшая в Лос-Анджелесе выставка Electronic Entertainment Expo, а проще говоря — E3. В предыдущем номере в видеоновостях вы увидели только малую часть всего того, что творилось на этом грандиозном шоу, но уже на нынешнем DVD вас ожидает шикарный репортаж, целиком и полностью посвященный E3. Кроме того, в рубрике «Из первых рук» вас ждет фоторепортаж с выставки, снабженный зажигательными комментариями нашего главреда Александра Кузьменко. Кстати говоря, в этом же разделе вас ждут аж две полные и совершенно бесплатные версии игр — **Battle Cruiser Millennium**, которая совсем недавно была переведена в разряд freeware, а также улетный квест **Eye of The Kraken**, который легко даст фору любому коммерческому квесту, вышедшему за последнее время.

В темах компакта и DVD у нас также заготовлен сюрприз — полноценный и абсолютно бесплатный 3D-экшен **Nexuiz:** лихой геймплей и симпатичная графика — вот только две причины, почему вам стоит ознакомиться с этой игрой. Кроме того, вас ждет отличный мод для **Vampire the Masquerade: Bloodlines**, компьютерная версия легендарной настольной игры Magic: The Gathering — **Magic: The Gathering Online**, а также, по многочисленным просьбам обладателей CD-приводов, в качестве темы компакта мы выкладываем MMORPG — **Shelter**.

В демоблоке вас ждут демоверсии таких долгожданных игр, как **Battlefield 2** и **Area 51,** а на закуску попробуйте демку весьма неплохого автосимулятора под названием **Cross Racing Championship**.

И напоследок просто-таки необходимо обратить ваше внимание на самую первую модификацию для свежевышедшей **GTA: San Andreas**, благодаря которой вы сможете заниматься... самым настоящим сексом! Заманчивая возможность, не правда ли? На этом, пожалуй, и закончим. До встречи в следующем месяце!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@gromania.ru

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «**CD-мания**» содержит краткую информацию обо всем, что находится на **июльских** CD/DVD «**Игромании**». На самих CD/DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

CD/DVD оснащены интерфейсом, который обновляется каждый месяц и каждый раз создается в стиле одной из самых свежих и классных игр. Кроме того, вы можете легко и просто распечатывать описания и статьи на принтер и сохранять их в RTF и в TXT, прокручивать слайд-шоу и смотреть видеоролики, а распаковка интересных вам файлов на жесткий диск осуществляется, конечно же, всего одним нажатием клавиши! Кроме того, наши диски оснащены мощной поисковой системой, и вы без труда можете отыскать все, что вам нужно.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD/DVD, круглосуточно действует ящик ***cdmania@igromania.ru***.

Свои работы отправляйте на ящик ***gamezone@igromania.ru.***

ИНФОБЛОК

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator.

2. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о работавших над CD/DVD и о музыке, которая играет на нынешних CD/DVD. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный «хелп» по CD/DVD, в котором описываются возможности и способы их реализации.

5. Блок игроманских статей по MTG.

6. Два материала «Эра DVD», опубликованные в рубрике «Почта» в январском и февральском номерах «Игромании» за 2004 год.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Минимальные системные требования: P200, 256 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ОБОЛОЧКА

В корневой директории CD/DVD в формате **html** лежит своего рода «альтернативная» оболочка. Если основная оболочка у вас не запускается, глючит или просто медленно работает — запускайте альтернативный вариант.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-мании" помечено кружками разного цвета:

— то, что находится на CD и на DVD.
— то, что находится только на DVD.
— то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ◆ **Где брать**: КОДекс

На CD/DVD вас ждет очередное месячное обновление для нашей глобальной базы данных по игроманским дискам — **GlobalMania**, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать — что, где и когда было опубликовано на наших дисках.

Кроме того, программа содержит обширную базу кодов, которая обновляется ежемесячно на основе материалов из журнальной рубрики «КОДекс». На данный момент в базе вы можете найти коды для более чем 950 игр. Обращаем ваше внимание, что все коды нами проверены на работоспособность, так что если у вас нормальная, желательно английская, версия игры, то все читы будут работать без каких-либо проблем.

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: «Видеомания», «ДемоБлок/Темы», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Руководства и прохождения», «Софтверный набор», «Мобильная территория», «ИнфоБлок».

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: «Видеомания», «Игровая зона», которая состоит из трех основных частей, а также разделы: «ДемоБлок/Темы», DeathZone, «Игровой десктоп», «Веселости» и «Железный софт».

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компактов плюс «Из первых рук», «Темы DVD», «Интересности», «Онлайновые игры», «Последний взгляд» и «Машина времени».

CD И DVD

Главный редактор: **Степан Чечулин**
Редакторы: **Семен Чечулин, Антон Логвинов**
Программирование: **Ирина Сидорова** и **Денис Валеев**
Дизайн оболочки: **Илья 'J.B.' Галиев**

Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Артем Волик**, **Андрей Калинин**, **Иван Рожнев**, **Семен Чечулин**, **Владимир Куншин**, **Александр Цыплаков**

Над рубрикой «По журналу» работали: **Алексей Кравчун**, **Игорь Варнавский**, **Николай Пегасов**, **Александр Кузьменко**

ИГРОВАЯ ЗОНА

№20. SWAT 4

Что: Одна модификация, 10 карт
Где брать: Игровая зона III

▲ Модификация Code 11

Code 11 Mod снабжает игру целым рядом изменений, призванных повысить ее реалистичность. По сути, речь идет о патче, а не о модификации — большая часть изменений призваны улучшить и без того неплохой геймплей SWAT 4.

Кроме того, мы рады предложить вашему вниманию подборку из десяти карт, на которых вы сможете отточить свое мастерство как в одиночку, так и в компании.

№8. Half-Life 2

Что: 11 карт
Где брать: Игровая зона I

▲ Карта Hotel

Мы долго думали, какую карту назвать лучшей, и наконец-то пришли к компромиссу. Отличное творение **Hotel** безусловно достойно гордо носить звание лучшего. Вы — чертовски опасный преступник, которого злая полиция обнаружила в отеле и отправила туда до зубов вооруженный ОМОН. Ваша задача — проложить себе дорогу среди горы трупов бывших солдат и живым выбраться из здания. Сделать это будет очень сложно, ибо проклятые враги лезут буквально отовсюду. Возникает мысль — откуда в этом городе столько омоновцев? Также обратите внимание на мясную карту **Av2**, которая перенесет вас на небольшую заставу. Цель — выпустить кишки всем атакующим вас врагам.

Ну и конечно же не пропустите и другие карты: **Coastbunker**, **Collision**, **Hiddenlab**, **Lubbers island**, **Overgrown**, **Policeraid**, **Stairwaytohell**, **Under seige** и **Wall-mart**.

№16. Pro Evolution Soccer 4

Что: 6 программ, 2 патча, формы для 13 команд, комплект рекламных щитов, 2 стадиона, 4 набора мячей
Где брать: Игровая зона II

В первой подборке дополнений для Pro Evolution Soccer 4 всех поклонников российского футбольного первенства ждет настоящий подарок — модификация «Российская премьер-лига 2004». С ее выходом у всех появилась реальная возможность сыграть за любую из 16 команд премьер-лиги сезона 2004, а также за «Терек» и «Томь», и побороться за чемпионское звание.

▲ Российская премьер-лига 2004

Также вас ждет набор самых необходимых программ, формы для 13 команд, комплект из 54 рекламных щитов, 4 набора мячей и 2 стадиона.

№2. Власть закона

Что: 12 модификаций
Где брать: Игровая зона I

AvP — это попытка воссоздать легендар-

▲ Модификация AvP

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Онлайновая RPG — Shelter

Название: Shelter ◆ **Игра:** Shelter ◆ **Разработчик:** ЗАО «Цифровые Миры» ◆ **Размер:**250 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Среди игровой общественности стало модным говорить, что «серьезный онлайн» пока не для России. Что лет эдак через пять — может быть, а пока — даже не надейтесь. Похоже, скептикам придется помолчать в тряпочку, а поклонникам онлайновых ролевых игр срочно навострить уши. В отечестве готовится вылупиться новая масштабная онлайновая ролевка от компании **«Цифровые Миры» — Shelter Online**.

Разработчики предоставили «Игромании» эксклюзивную демо-версию игры, чтобы вы — читатели — могли еще до релиза попробовать игру, что называется, на зубок.

Мускулистый движок готов если не заткнуть за пояс, скажем, **World of Warcraft**, то уж точно выступить в той же весовой категории. Правда, в демке представлен всего один уровень, демонстрирующий хорошую графику и плавную анимацию персонажей.

От игровой же системы в демо-версии, увы, немного. Множество неактивных умений, заставляющих пускать слюнки в ожидании, когда же их можно будет пощупать по-настоящему. Несколько персонажей на выбор. Небольшое количество оригинальных монстров, которые уже пытаются жить по своим законам: охотятся друг на друга, нападают на персонажа...

Главное, не ждать от демо-версии чего-то экстраординарного — это всего лишь тестовый уровень без серьезного геймплея. Но бегать, оценивать движок, прокачивать персонажа, сражаться — можно уже сейчас.

К моменту выхода журнала разработчики собираются выпустить патч для демки, который можно будет скачать прямо из клиента. Патч, видимо, будет содержать дополнительных монстров, скиллы, улучшенную графику... Но на момент сдачи диска это еще точно не известно.

В любом случае — смотреть демку всем строго обязательно. В ней хоть краешком глаза можно увидеть, как приблизительно будет выглядеть игра.

По многочисленным просьбам наших читателей мы решили выложить Shelter не только на DVD, как это было в прошлом номере, но и разместить игру на CD. Играйте!

ный сериал «Чужой против Хищника» в антураже «Власти закона». Вы становитесь на сторону Хищников, и отныне у вас новые противники — воины-Чужие. Меняет ли это игру? А вы как думаете?

Кроме того, мы рады предложить вашему вниманию подборку из одиннадцати небольших модов, вносящих в игру небольшие дополнения.

№4. DOOM 3

Что: 10 карт, два мода
Где брать: Игровая зона I

▲ Карта Refueling Station

Лучшей в нынешней подборке является карта **Refueling Station**. Игра начинается с того, что вы спускаетесь на лифте, а прибыв на свой этаж, обнаруживаете, что от ваших бравых друзей остались одни раскуроченные кости да окровавленные ошметки мяса. По вашим любимым комнатам вольготно разгуливают зомби, а в том коридоре, где вы совсем недавно у стеночки «мяли» симпатичную барышню, — бегает адский бык. Ваша задача: убить всех монстров. Также не пропустите замечательную карту **Once Upon a Time**. Вы — молодой десантник, который прикатил на базу на своем собственном авто и к своему удивлению обнаружил, что кроме него сюда также приехали толпы монстров.

Также не пропустите карты **Enceladus**, **Blood Burns 2**, **Deep Sea Research**, **Diffraction**, **Dracotorre**, **Forever Falling**, **Stone halls**, **Sweltpak** и два мода **Christ's soundpack** и **Follow Me**.

№25. Warhammer 40 000: Dawn of War

Что: Одна модификация, 12 карт
Где брать: Игровая зона III

▲ Карта Shores of Incurro

Одна из лучших карт нынешней подборки — **Shores of Incurro**, рассчитанная на 6 игроков. На этот раз вам предстоит принять участие в сражении за стратегически важное побережье и прилегающий к нему городок, заваленные трупами имперцев и орков. Карта сделана со вниманием к деталям и в целом весьма качественно проработана, к тому же играть на ней очень интересно.

Не забудьте про 11 других карт и свежую версию отличной модификации **Cadian Inquisition**.

№13. Neverwinter Nights

Что: Один модуль, десять модификаций
Где брать: Игровая зона II

▲ Модуль Mines of Twin Summit

The Mines of Twin Summit — это серьезное испытание для любого, даже самого опытного героя. Семь подземелий, доверху наполненных монстрами, в полном вашем распоряжении. Если по дороге вы сможете спасти местную деревню от разорения — совсем хорошо.

Мы продолжаем выкладывать материалы, объединенные общим названием «Юный гейм-мастер». Лучшие пособия для создания собственных модулей, новые наборы текстур, новые монстры, а также многое-многое другое. Не пропустите.

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Vampire the Masquerade: Bloodlines

Название: Vampire Pack ◆ **Игра:** Vampire the Masquerade: Bloodlines ◆ **Разработчик:** Werner Spahl & Jake Zahn ◆ **Что нового:** 10 новых вампирских кланов ◆ **Размер:** 65 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Troika мертва, однако дело ее живет. Vampire: Bloodlines, надгробный камень на могиле усопшей, обзавелся значительной армией фанатов и мощным комьюнити, готовым взять проект на свое попечение даже после смерти создавшей его компании. Неофициальный патч, созданный группой энтузиастов, правит самые грубые ошибки, обнаруженные в релизе. Играть становится значительно приятнее.

Кроме того, другая группа энтузиастов вводит в игру около десятка вампирских кланов, до которых у создателей Vampire не дошли руки. Каждый клан снабжен собственным набором дисциплин, сильными и слабыми чертами. Кроме того, мод вносит целый ряд изменений в игру, делая ее более похожей на «бумажных», настольных «Вампиров».

Мы предлагаем вашему вниманию наш **Vampire Pack**, составленный из этих двух работ.

▲ Клан Джованни — некроманты и извращенцы.

№9 Heroes of Might & Magic

Heroes of Might & Magic III

Что: Одна кампания и 7 карт
Где брать: Игровая зона II

▲ Кампания Accept

Представляем вашему вниманию семь увлекательных карт и одну масштабную кампанию **Accept**, которая поведает вам о поисках смысла жизни героя-мага, изучающего таинственную силу драконов. Его поиски преграждают коварные оппоненты, которые замышляют использовать эту силу в злых целях.

Кроме того, не проходите мимо карт **Arms Ordered**, **Covetousness**, **Greed**, **Grifon Valley**, **Labyrinth**, **Maze of Death**, **Outsiders**.

Heroes of Might & Magic 3,5: Во имя богов

Что: Одна кампании и 7 карт
Где брать: Игровая зона II

В данной подборке вы встретите семь увлекательных карт и одну интересную кампанию **Restoring Order**. В этот раз вам доста-

▲ Кампания Restoring Order

нется роль молодой девушки-мага, у которой недавно умер отец-король. Гибель отца юной Кифы освободила для нее дорогу приключений. Но прежде чем отправиться в путь, придется разобраться в своих землях.

Также не забудьте поиграть в карты **Blood Islands**, **Chernobyl**, **Lands of Discord**, **Life or Death**, **Lotus Flower**, **Tears of Sunset**, **Terra Incognito**.

Heroes of Might and Magic IV

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона II

▲ Карта Lords of Velsharion: The Duel

Лучшей в данной подборке мы выбрали карту **Lords of Velsharion: The Duel**. Уже несколько лет два могущественных лорда пытаются выяснить отношения, но природная трусость мужиков не позволяет им перейти к более активным действиям. Поэтому вся их война ограничивается периодическими плевками друг в друга. Но тут появляетесь вы, рыцарь на белом коне, которому до зарезу нужно уничтожить обоих лордов и отнять их земли. Ну что же — вперед! Карта отличается великолепным дизайном, автору удалось создать красивейший город!

Не пропустите карты «**Красная шапочка**», **Babylon Gate**, **Discoveries**, **Land of Erka**, **Power in the deep**, **Secrets of the Old Mill**, **Seventh Voyage of Sinbad**, **Spain Wars**, **Strange Circles and Triangles**, **The Eye of Dread** и **World Leader**.

№17. Rome: Total War

Что: 5 модификаций
Где брать: Игровая зона II

▲ Модификация Vanilla Unified Rome

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

3D-экшен — Nexuiz

Название: Nexuiz ◆ **Игра:** Nexuiz ◆ **Разработчик:** Nexuiz Team ◆ **Размер:** 154 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Предлагаем вам попробовать, так сказать, на зуб игрушку, которую изваяли фанаты старого доброго режима Deathmatch, который, если кто не знает, появился еще в самом первом Quake.

Итак, все просто: вам выдается в руки Большая Пушка, после чего вы начинаете с ней бегать по карте в поисках собственно врагов, которых вам необходимо порвать на тряпки. Как видите, все знакомо, но при этом зверски увлекательно.

Надо сказать, что авторы Nexuiz постарались, в результате чего мы получили действительно интересный 3D-экшен. Карт довольно много, выбор оружия — приличный, кроме того Nexuiz отличается очень даже неплохой графикой, особенно для некоммерческого проекта. Для справки: игрушку сделали на очень серьезно переделанном движке Quake, поэтому ветераны сетевых побоищ наверняка узнают знакомый стиль уровней и оружия.

В общем, мы настоятельно рекомендуем поиграть в Nexuiz, благо для этого практически ничего не требуется — более-менее приличное интернет-соединение и хорошая компания. Поверьте, в компании с Nexuiz несколько часов веселья вам гарантированы.

Vanilla Unified Rome — лучшая модификация в нынешней подборке. Она переделывает юнитов и места их набора, глобальную карту и свойства различных провинций. Кроме того, все государства мира могут строить и нанимать множество юнитов, ранее им недоступных.

Не забудьте также о модификациях **Cherry Unified Rome, RomanSkinMod, Webbird complete skinpack** и **skymod.**

№22. The Sims 2

Что: 3 новых района под застройку, 9 наборов одежды
Где брать: Игровая зона III

▲ Набор женской одежды FAFallback

Ваши любимые симы найдут в своих шкафах девять наборов одежды: **FaFallback, JeansTorange, BrecheckPant, Olivecordpant, SunShirt, Sweaterwest, Tancordpant, Flagsweater** и **Paysley Shirt.** Кроме того, в СимЛэнде появится три новых района для застройки **Pacifica Terrain, Devonshir** и **Flamingo.**

№24. Warcraft III

Что: Пятнадцать карт
Где брать: Игровая зона III

▲ Карта «Борцы со злом 2»

Самая лучшая работа этой подборки — это, безусловно, карта от российского производителя «**Борцы со злом 2**». Сюжет такой. Нехороший некромант взял и вселился в любимого сынулю нашего короля, когда тот прогуливался возле замка. Теперь зараженный отпрыск отправляется в замок с целью оторвать своему папаше голову вместе с золотой короной. Но тут откуда ни возьмись появляется супермен — один из четырех героев, который спасет короля, сынулю, а заодно и весь земной шар с галактикой от вселенского зла. Также обратите внимание на карту **Hells Open** — вы управляете бравым рыцарем, задача которого найти важного орка и оторвать ему ноги вместе с другими частями зеленого тела.

Помимо этого не пропустите карты: **Adventures of a Dwarf**, **Bandit Ridge**, **Circumvention**, **Day of the Damned**, **EcholsIes**,

Glacial Thaw, **Korea**, **Life of a Peasant v.GOLD**, **Plunder Isle**, **Return of the Vampyres v1.2**, **Tirisfal Glades**, **The Whispering Isles**, **Vquest**.

№3. Command & Conquer: Generals — Zero Hour

Что: Одна модификация, две программы, 17 карт
Где брать: Игровая зона I

▲ Модификация Covert Operations

Covert Operations — небольшая, но весьма качественно сделанная модификация — добавляет в хорошо знакомую игру ряд совершенно новых юнитов, а также заменяет вооружение, модели и текстуры старых. И несмотря на то, что изменения в основном коснулись китайской стороны, модификация должна прийтись по вкусу всем любителям «Генералов».

Не забудьте также про 17 новых карт и 2 полезные программы — **Zero Hour Mod Manager** и **XCC Mixer**.

№21. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Что: 4 модификации, одна программа, 7 карт
Где брать: Игровая зона III

▲ Модификация Wars of Middle-Earth

Главная находка этого месяца — отменная модификация **Wars of Middle-Earth**, являющаяся продолжением известных модов First Age и Epic Warfare. В ней вас ждут две совершенно новые стороны — Beleriand и Angband. Каждая имеет в своем распоряжении новые замки, героев, уникальные типы юнитов и магические заклинания. В общем, очень интересная модификация, которая здорово разнообразит игровой процесс!

Также вас ждут еще три модификации, программа **XCC Mixer** и 7 новых карт.

№5. Far Cry

Что: 8 карт
Где брать: Игровая зона I

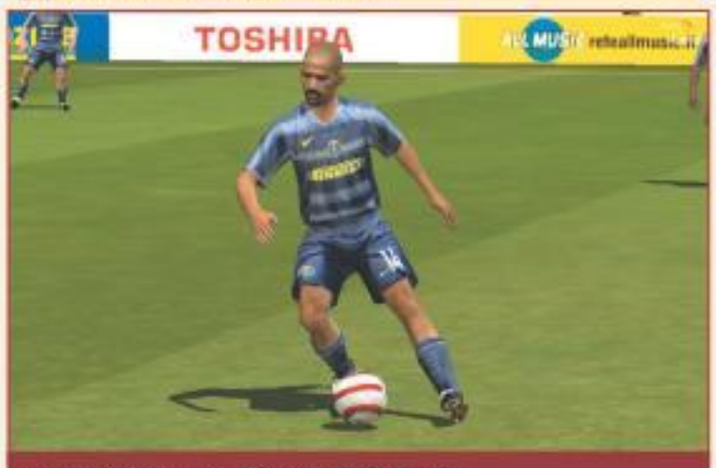
Mp_Industry — обширная территория с построенными на ней заводскими зданиями и базами охраняющих объект военных. Сложный дизайн и высокая детализация карты обещает массу приятных часов, проведенных в общении с нею. Помимо нее в подборке нашлось место первосортным картам **Assault-**

▲ Карта Mp_Industry

Aggression, **mp_Bombay_f**, **mp_Circular**, **mp_Fffclanmap**, **mp_Metro**, **mp_Rats** и **mp_Swamp_morning**.

№6. FIFA Football 2005

Что: 4 программы, 4 патча, 5 комплектов лиц, 43 мяча, более 50 бутс
Где брать: Игровая зона I



▲ Комплект лиц Best of GFO Faces

Все любители FIFA ни в коем случае не пропустите **Best of GFO Faces** — отменный патч, включающий в себя реалистичные лица для 100 лучших игроков чемпионатов Германии, Англии, Италии, Франции, Голландии и Испании. Отдельным его плюсом, заслуживающим внимания, является наличие в комплекте удобного инсталлера, позволяющего установить новые лица одним кликом мышки.

Кроме того, вас ждет огромная подборка мячей и бутс, а также набор необходимых программ.

№7. GTA: Vice City

Что: 6 автомобилей, две модификации
Где брать: Игровая зона I

▲ Автомобиль «Москвич 412 ИЭ»

Особое место в новой подборке принадлежит автомобилю «Москвич 412 ИЭ». Советский старичок воплотился в Вайс Сити благодаря талантливым энтузиастам из мода «**Криминальная Россия**». Модель этого рыдвана отличается поразительным качеством. Кроме того, не пропустите машины **Ferrari 360 spider**, **Ford LTD Crown Victoria Interceptor LAPD '85**, **Ford LTD Crown Victoria MIB '85 «Man In Black movie»**, **ГАЗ-М20 «Победа» Yellow Cab** и **Infiniti Triant**. Не забудьте также добавить в городской пейзаж новых красок с помощью модификаций **HOLLEY SHOP** и **Vice City the MIX**.

№10. Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

Что: 10 автомобилей
Где брать: Игровая зона II

▲ Автомобиль Luaz Ambulance

В рамках продолжающейся акции «Лучшие автомобили для «Мафии», когда-либо выпущенные народными умельцами» вы познакомитесь со спасительными машинами скорой помощи, милиции и полиции, а также пожарной охраны. Вас ждет 10 отменных авто соответствующей раскраски.

№11-12 Max Payne

Max Payne

Что: Один уровень, две модификации
Где брать: Игровая зона II

▲ Уровень Down A Notch

В нынешней подборке вы встретите масштабный уровень **Down A Notch**, отличающийся интересными находками в старом геймплее и своим, несомненно, красивым дизайном. Макс, как и прежде, будет истреблять бандитов на заснеженных улицах Нью-Йорка, в дешевых городских отелях и тусклых гаражах.

Также вас ждут две модификации: **The One**, которая покажет вам, что такое кун-фу, и **Barcode Prisoner**, заменяющая и добавляющая новые виды оружия.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Что: Две модификации
Где брать: Игровая зона II

▲ Модификация Matrix Mix

Представляем вашему вниманию **Matrix Mix** — новейшую фантазию на тему незабываемой «Матрицы». Все, как всегда, здорово. Макс становится Нео, Мона превращается в Тринити. Все они получают сверхвозможности и сногсшибательные приемы, которыми раскидывают обернувшихся Смитами врагов. Кроме того, в подборке лежит модификация **Killer.** Она добавляет новые текстуры, звуки и спецэффекты.

№14. NFS Underground

Что: Десять машин
Где брать: Игровая зона III

▲ Винил No License

Если вам не нравится регистрационный номер, обезображивающий идеальные обводы вашей машины, то No License придется вам по душе. С полицией у вас, по идее, и так достаточно проблем, хуже уже не будет.

Кроме этой модели в нашей подборке вы сможете встретить еще 9 отличных винилов для ваших любимых машин.

№15. Operation Flashpoint

Что: Два набора вертолетов, набор звездолетов, модель звездолета, три экземпляра стрелкового оружия, модель самолета, станковый пулемет MG42, набор танков, набор мирных жителей
Где брать: Игровая зона II

▲ Сборник вертолетов Vit Mi17

Новая коллекция боевых машин отменного качества. Особое слово скажем о наборе вертолетов **Vit Mi17.** В нем вас ждут качественные модели советских боевых вертолетов Ми-17 и Ми-8. Кроме того, не пропустите набор европейских вертушек **Puma Gazelle pack**, набор звездолетов **STAR WARS Tie Pack,** модель звездолета **STAR WARS Tie Fighter,** модель самолета **BF-109,** модель штурмовой винтовки **G36A,** модель штурмовой винтовки **STGN M4A1,** модель штурмовой винтовки **KOFR_MP7,** модель танка **Maus,** набор танков «Шерман» **Dday Hobart Funnies,** набор мирных жителей **Project Farmland Civilian Pack** и набор станковых пулеметов MG42 **B45trip42.**

№23. Unreal Tournament 2004

Что: 7 карт
Где брать: Игровая зона III

▲ Карта CTF-Tron

Лучшая карта в свежей подборке — **CTF-Tron**, по мотивам одноименного фильма и игры. Тщательно сделанные декорации и общая атмосфера делают ее очень правдоподобной.

Также не пропустите карты **CTF Celestria, CTF-[SI]-LegacyofLegend, CTF-Voy2, DM-Blizz, DM-[DF]_EvilArena's** и **DM-Wizards Tower.**

№18. Star Wars Battlefront

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона III

▲ Карта Bounty Hunters

После долгого перерыва мы снова решили порадовать вас отличными дополнениями для этой замечательной игры. Ну а самой лучшей была единогласно признана карта **Bounty Hunters**, которая перенесет вас в небольшой воздушный городок на планете Беспин. Только здесь и сейчас вы сможете нарезать фарш из штурмовиков, намотать их кишки на стволы пушек, отстрелить крылья летающим роботам и уничтожить танки «песочных людей». Пускать кровь врагам можно везде — на улице, в помещении и даже на узеньких дорожках, которые проложены над опасной пропастью. Проще говоря, не пропустите это чудо.

Кроме этого вы найдете и другие карты: **Clone vs CIS, Crazy water arena, Dude Where's My Kart?, Eddie base, Eddie italia, Eddie kastel, GT-I:JAI Nolland, Hammest: outpost, Ratooine, Research Facility** и **Sandcrawler's Maze Battle.**

№1. Ил 2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе

Что: 12 скинов
Где брать: Игровая зона I

В сегодняшней подборке в основном представлены шкурки для немецкого истребителя Bf-109E-4, но есть также несколько отменных скинов и для других самолетов, и самой лучшей из них является шкура **Training Generic**. Судя по всему, автор хотел сделать шкуру для машины «Формулы 1», но то ли он что-то не рассчитал, то ли звезды на небе не

Mobi
№7 ИЮЛЬ

читайте в номере:

ЖИВОТНЫЕ И МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ
СОВМЕСТИМА ЛИ ВАША КОШКА С ВАШИМ ТЕЛЕФОНОМ?

ВИРТУАЛЬНЫЕ ДЕНЬГИ
КОМУ ОНИ НУЖНЫ И КАК ИМИ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ

WIMAX-ИНТЕРНЕТ
БЕСПРОВОДНЫЕ СЕТИ БУДУЩЕГО

КАТАЛОГ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ, КПК И НОУТБУКОВ

тема номера

ЛЕТО С МОБИЛЬНЫМ
Как эффективно использовать телефон на отдыхе

а также:

ЭКСПЕРТИЗА
palmOne Treo 650
Alcatel 651
Fly X7
Archos Gmini 400

ЦИФРОВАЯ ФОТОГРАФИЯ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ
ОТ ТЕЛЕФОНА ДО ФОТОАППАРАТА ОДИН ШАГ

СВЯЗЬ ДО СВЯЗИ
КАК ЖИЛИ ЛЮДИ БЕЗ МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ

журнал о том мобильном, который у тебя уже есть

▲ Скин Training Generic

так расположились, но в итоге получилась отменная шкурка для самолета времен Второй мировой войны. Рекомендуем!

№19. Starcraft: Brood War

Что: Одна кампания, 19 карт
Где брать: Игровая зона III

▲ Кампания The Fenix

В этой подборке вас ждет очень интересная кампания **The Fenix**, повествующая о новом витке войны землян, зергов и протоссов. «Феникс» может похвастаться захватывающим сюжетом, наличием уникальных героев и новым звуковым сопровождением. В общем, за прохождением 25 сценариев кампании вы проведете множество незабываемых часов!

Кроме того, посмотрите и 19 новых карт.

ТЕМА DVD

Magic: The Gathering Online

Название: Magic: The Gathering Online ◆ **Игра:** Magic: The Gathering Online ◆ **Разработчик:** Wizards of the Coast ◆ **Размер:**353 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

То, чего так долго ждали ценители настольной игры Magic: The Gathering, наконец-то свершилось: на свет божий появилась ее компьютерная версия под говорящим названием **Online Magic: The Gathering**.

Прежде всего надо сказать, что MTG Online является абсолютно бесплатным клиентом, благодаря которому вы можете принять участие в сражениях точно так же, как в классическом настольном варианте. Единственное, за что придется платить, — стартовый набор карт, за который с вас взыщут 10 у.е. Оплатив положенную сумму и заполучив в свое распоряжение карточную колоду, вы можете смело отправляться на поиски соперников на бескрайних просторах интернета.

Разумеется, в онлайн-версии правила игры абсолютно те же самые, что и в настольном варианте. Вас ждут несколько режимов игры, удобный интерфейс и — главное — возможность обменять выигранные карты на, так сказать, «реальные» бумажные аналоги.

Для начинающих игроков создано несколько комнат, где каждый может найти себе соперника по силам и не рискует нарваться на профессионала, который вмиг выиграет у вас все матчи подряд.

Кроме всего прочего, MTG Online может похвастаться очень даже удобным интерфейсом и приятным оформлением. В общем, если вы давно уже хотели приобщиться к вселенной Magic: The Gathering, то лучше способа, чем MTG Online, вам не найти.

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1: Модификация GZMCC для игры «Карибский кризис»

Что: Модификация
Где брать: Игровая зона II

Это первый и — что главное — великолепный мод для этой игры. Вносит огромное количество тотальных изменений в боевую систему юнитов: от скорости передвижения различных видов техники до новых, более реалистичных звуков. Установив этот мод, вы сможете по-другому взглянуть на свою любимую игру, ибо теперь сражаться стало намного сложнее и интереснее.

Бонус №2. Medal of Honor: Allied Assault — сборник карт Central Europe

Что: 20 карт
Где брать: Игровая зона II

Шикарный набор, в который вошли два десятка карт, действия которых разворачиваются в Центральной Европе. Вы сможете повоевать в Праге, побить немцев в Париже, а также принять сражения в других, не менее известных европейских городках. Карты достаточно красиво и ладно скроены.

Бонус №3. Star Wars Battlefront: сборник карт — SW Battlefront Map Pack 1

Что: Девять карт
Где брать: Игровая зона II

Отличный сборник, в который вошли девять высококачественных карт, созданных фантами **Star Wars Battlefront**. Карты отличаются отменным дизайном и весьма сбалансированы. Кроме того, все работы отличаются очень большими размерами, так что будет где побегать.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ «ИГРОМАНИИ»

Игровые дополнения

Блицкриг

Два мода — один добавляет в игру современные танки, а второй делает ее более реалистичной.

Космические рейнджеры 2

Новый квест — один из многих, составленных поклонниками.

Enclave

Восемь новых персонажей, включая футуристического робота.

Half-Life 2

Мод заменяет безликий пистолет-пулемет на колоритный АК.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Набор скинов, превращающий большую часть местного автопарка в милицейские автомобили.

Silent Storm: Часовые

Обновленная, улучшенная и дополненная энциклопедия по играм серии Silent Storm.

Игровой десктоп

Скринсейвер на тему весьма ожидаемого в народе San Andreas.

Программы

1. Energy Calculator посчитает, сколько вы сожгли электроэнергии за месяц, а также создаст квитанцию, с помощью которой вы можете нагоревший свет оплатить.

2. Test Creator позволяет создавать простые тесты для проверки знаний испытуемого.

Обои для рабочего стола

Огромная подборка чрезвычайно качественных обоев.

DEATHZONE

Counter-Strike: Source

Что: Две карты, одна модель оружия, один скин пистолета, 15 скинов игрока
Где брать: DeathZone

▲ Скин Swedish Jagare

Новая объемистая подборка для кумира сетевых воителей. Самое вкусное здесь — скины для новой, отвечающей современным стандартам модели игрока, сваянной недавно кудесниками из **Valve**. 13 шкурок на любой вкус, есть необычные, например камуфляж шведских егерей или мундир секьюрити зловредной корпорации **Umbrella,** и распространенные, вроде обмундирования для армии и морской пехоты США. Также не пропустите модель **Colt45,** заменивший табельный USP, скин **AK realistic,** перерисовывающий «калашников», и две карты: **Cs_Beirutll** и **Awp_Prohl_Sniperwar.**

Joint Operations

Что: 13 карт, скин мотоцикла, модификация SR25-PSG
Где брать: DeathZone

▲ Карта ECR Falluja

В этой подборке впервые появятся карты для вышедшей недавно в России локализации **Joint Operations: Escalation.** Все работы народных умельцев в полной мере используют новые возможности аддона, танки, мотоциклы и боевые вертолеты. Самая успешная — **ECR Falluja** — посвящена боям в иракском городе Фаллуджа.

Оставшиеся экземпляры, карты **AS — City Action, AS — Kutu Arms Escalation, Dusty, FFF Little Tokyo, International Airport, J.O.H Port, Last Man Standing, LowLands, Taboo Ruins, The Final Assault, Rebel's Canyon** и **Z23 Island Prison,** тоже весьма недурны. Не разочаруют вас и скин мотоцикла **Blue Dirtbike Skin,** и модификация **SR25-PSG.**

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Что: Одиннадцать карт
Где брать: DeathZone

Академия джедаев оказалась на удивление живучей игрой — ведь для нее до сих пор

TEMA DVD

DVD

Command & Conquer: Generals — Zero Hour — Project Raptor

Название: Project Raptor ◆ **Игра:** Command & Conquer: Generals — Zero Hour ◆ **Разработчики:** Project Raptor Team ◆ **Что нового:** Юниты, строения, апгрейды, музыка, звуки ◆ **Размер:** 157 Мб ◆ **Где брать:** Темы DVD

Для одной из самых популярных стратегий в реальном времени, **Command & Conquer: Generals — Zero Hour**, было создано немало карт, роликов, модификаций и прочего добра. Однако по-настоящему глобальных дополнений, изменяющих игру до неузнаваемости, выходит не так много. Поэтому нам вдвойне приятно представить вашему вниманию один из самых глобальных «генеральских» модов, вышедших за последнее время, — **Project Raptor**.

Помимо ставших уже привычными новых юнитов, строений, супероружия и апгрейдов, в Project Raptor вас ждет не дождется тщательно проработанная сторона — Militia. Новая фракция имеет в своем распоряжении довольно крепкую пехоту и мощную технику. Кроме того, «народное ополчение» обладает возможностью возводить в любом месте карты нефтедобывающие вышки. В общем, они доставят немало хлопот американцам, китайцам и террористам.

Также Project Raptor привносит в игру реально дальнобойное оружие, широкий выбор военно-морских юнитов и ядерные штормы томагавков. Благодаря всему этому вы сможете развернуть поистине масштабные сражения. Которые, кстати, станут еще и кровавее — при попадании пехотинцы будут поливать окрестности красной жидкостью. Пустячок, а приятно.

Отдельно следует отметить и улучшенный искусственный интеллект — теперь компьютерный противник не стесняется возводить новые здания, не забывает производить пехоту и умело создает атакующие группы — в общем, действует гораздо разнообразнее и грамотнее.

Помимо всего прочего, модификация добавляет в игру новые сочные спецэффекты, атмосферную музыку и озвучку. В итоге можно смело утверждать, что Project Raptor — мод, который нельзя пропустить ни одному уважающему себя поклоннику «Генералов».

▲ Танки «народного ополчения» завершают уничтожение базы американцев.

▲ Карта Gulf of Souls

Также не пропустите карты **Artak Cargo Bay, Battlefront yavin, Btr duel, Crazy train, Dath Burial, Elmolino, Lord duel, Peanut Butter, Roland Memorial** и **The Crack of Doom**.

Quake III Arena

Что: Восемь карт, четыре модели
Где брать: DeathZone

▲ Карта Sinda Legend

Авторы карт для этой игры ну никак не могут успокоиться и каждый месяц выдают

выходят замечательные карты, которые мы просто не можем пропустить. Ну а самой лучшей признана карта **Gulf of Souls**, автору которой удалось создать чертовски правдоподобную имперскую базу, с ее длинными коридорами, маленькими комнатками и помещениями с различной аппаратурой. Здесь есть много места, так что можете загружать хоть пятерых врагов и устраивать неистовый махач с использованием светового меча или кровавую перестрелку с бластерами.

нам на-гора отличные карты и модели. И подтверждением тому служит эта подборка, из которой мы с трудом выбрали лучшее дополнение. Карта **Sinda Legend** отличается от других великолепной динамикой, проработанным балансом и отменным дизайном. Здесь есть много оружия и аптечек, а значит, вы сможете устроить отличный махач со своими врагами, используя для этого все подручные средства.

Также в подборке вас ждут и другие карты: **Coitus Interuptus**, **Footy**, **Power Metal**, **The coming curse**, **The Cruzed Space Stationm**, **The Devil Deranged**, **The Forbidden Void**, модели **Harley Quinn**, **Miles**, **Neuget Model** и **Nrk**.

Call of Duty: United Offensive

Что: 4 скина, 2 модификации, 7 карт
Где брать: DeathZone

Одна из лучших карт этого месяца — **UO Destroyed Village**. Представляет она собой ремейк одноименного уровня из игры Medal of Honor: Allied Assault. На этот раз нам предстоит принять участие в сражении между союзническими и фашистскими войсками в разрушенной деревне. Как и оригинальная карта, UO Destroyed Village обладает отменным дизайном, четким балансом и нужной атмосферой. В общем, рекомендуем!

▲ Карта UO Destroyed Village

Также не пропустите шесть других карт, модификации **Platinum WAR** и **Headshot**, а также четыре скина.

ПАТЧИ

Что: 6 патчей
Где брать: Раздел «Патчи»

Группа быстрого реагирования из шести патчей быстро избавит ваши игры от досадных ошибок, не дающих вам спокойной жизни. Главная заплатка «чинит» «**Xenus. Точка кипения**». В общей сложности исправлено 22 бага, касающихся выполнения миссий, диалогов с NPC и неправильного ущерба от разного оружия.

Вот полный список патчей, которые ждут вас на диске.

- **АЛЬФА: Антитеррор**
  Версия 3. Наш рейтинг: **4/5**
- **Xenus. Точка кипения**
  Версия 1. Наш рейтинг: **5/5**
- **Der Planer 3: Король грузоперевозок**
  Версия 1. Наш рейтинг: **3/5**
- **Doom 3**
  Версия 1.3. Наш рейтинг: **3/5**
- **Empire Earth 2**
  Версия 1.10. Наш рейтинг: **4/5**
- **Myst 4: Revelation**
  Версия 1.03. Наш рейтинг: **3/5**

ДЕМОБЛОК

Напоминаем, что итоговое свободное место на CD/DVD становится известно уже после того, как журнал ушел в печать, а значит — вполне может быть, что на дисках окажутся и те демоверсии, которые здесь не прописаны. Держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, вдруг там вас ждет демка какого-нибудь очередного хита, вышедшая за день до сдачи дисков.

BATTLEFIELD 2

Жанр: 3D-экшен ◆ **Разработчик**: Electronic Arts ◆ **Издатель:** Electronic Arts ◆ **Похожесть**: Battlefield 1942, Battlefield Vietnam ◆ **Системные требования:** CPU 1,7 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video ◆ **В демоверсии:** Два уровня ◆ **Размер:** 572 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Демоверсия долгожданного продолжения лучшего сетевого 3D-экшена Battlefield 1942. В Battlefield 2 нас ждут зажигательные гонки на танках, полеты на вертолетах и захватывающие дух воздушные сражения на самолетах. Кроме потрясающего геймплея, Battlefield 2 хвастается отменной графикой и зубодробительными звуками.

AREA 51

Жанр: 3D-экшен ◆ **Разработчик**: Midway ◆ **Издатель:** Midway ◆ **Похожесть**: Pariah ◆ **Системные требования:** CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video ◆ **В демоверсии:** Один уровень ◆ **Размер:** 695 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Демка ожидаемого 3D-экшена **Area 51,** создатель которого не кто-нибудь, а сам Том Холл, который, как нам кажется, в представлении не нуждается. В Area 51 интригующий сюжет соседствует с увлекательным геймплеем, который зиждется на командных действиях ваших подопечных по типу недавней **Republic Commando**. В целом, игрушка должна получиться веселая.

CROSS RACING CHAMPIONSHIP

Жанр: Автосимулятор* **Разработчик**: Invictus ◆ **Издатель:** Project Three Interactive ◆ **Похожесть**: Colin McRae Rally 2005 ◆ **Системные требования:** CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video ◆ **В демоверсии:** Четыре игровых режима, два автомобиля и две трассы ◆ **Размер:** 122 Мб ◆ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Cross Racing Championship позволит вам испытать острые ощущения от высокоскоростных дорожных и внедорожных гонок, проходящих на обширных открытых территориях. Вы сможете поучаствовать более чем в 60 гонках в шести различных типах ландшафтов — от ледяных гор и сельской местности до выжженной пустыни и пляжей. Нестыдная графика и приличная физическая модель — в комплекте.

МОБИЛЬНАЯ ТЕРРИТОРИЯ
ИГРЫ, ЗАСТАВКИ, МУЗЫКА ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ

На CD/DVD вас ждет огромный каталог мобильного контента, **в котором содержится фантастическое количество игр, картинок, полифонических и монофонических мелодий. Все это можно заказать, отправив соответствующий код в сообщении SMS на короткий номер. Загрузить заказанное можно по WAP-ссылке, указанной в SMS-сообщении, которое вы получите сразу после заказа.**

Все каталоги выложены практически в том виде, в котором они были предоставлены нам контент-провайдерами.

Вот полный список того, что ждет вас на нынешних CD/DVD.

Контент от PlayMobile. HTML-каталог. Включает в себя **описания более чем 600 (!) игр**, а также некоторое количество **программ** и **утилит**. Представлены практически все игровые жанры. Есть отлично продуманный блок **«Помощь»**, проясняющий трудные моменты, которые могут возникать при совершении заказа и при закачке игры.

Кроме того, отдельно от html-версии представлен широкий набор полифонической и монофонической музыки.

Обращаем ваше внимание на то, что полная версия каталога весит аж 60 мегабайт, поэтому на CD мы выкладываем его урезанную версию. Ну а на DVD, разумеется, вас ждет полная версия каталога.

Контент от Java Games. Каталог содержит **описания более 200 игр**.

Контент от Solvo. Широкий ассортимент различных картинок (размеры: 128x128 и 128x96) и полифонии, а также рингтонов и логотонов.

Контент от «Аэромобиля». Провайдер предоставляет множество картинок (около 6000) для мобильных телефонов. Тут есть как черно-белые, так и цветные картинки. Отсортированы по темам.

Каталоги **Java Games**, **Solvo** и **«Аэромобиль»** полностью реализованы через интерфейс нашего диска и снабжены инструкциями по совершению заказов и закачке, подготовленными редакцией «Игромании». Игровой каталог от **PlayMobile** идет сам по себе, на то он и html.

К ВЕСЕЛОСТИ

▲ Чтобы кораблик доплыл до места назначения, необходимо вовремя расчищать ему путь от лилий.

На дворе жаркое лето, и самое время порадовать вас, дорогие читатели, чем-нибудь эдаким в тему. Например, отличной игрушкой **Asea**, в которой вам предстоит управлять быстрым корабликом и доставлять к месту назначения груз. Одна беда — путь перекрыли водяные лилии. Расчистить фарватер можно, составляя из цветочков одинакового цвета линии и группы. Сбор растений происходит под замечательную музыку.

Кроме того, вас ждут игры **Baby Boom**, **Dungeon Scroll**, **Epidemic Groove**, **Fishing Trip**, **Funky Farm**, **Galactic Federation**, **GEOM**, **Wild West Wendy** и **Rally**.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Сборник карт Far Cry Custom Map Pack #2 Unofficial

▲ Есть в таких декорациях что-то нордическое.

20 лучших карт, созданных талантливыми мастерами из FarCry-сообщества. Каждая карта отчаянно хороша и оригинальна, не похожа на своих товарок. В качестве бонуса в наборе поставляется последняя версия популярной модификации **Tacto.**

Набор улучшенных текстур для игры «Готика 2»

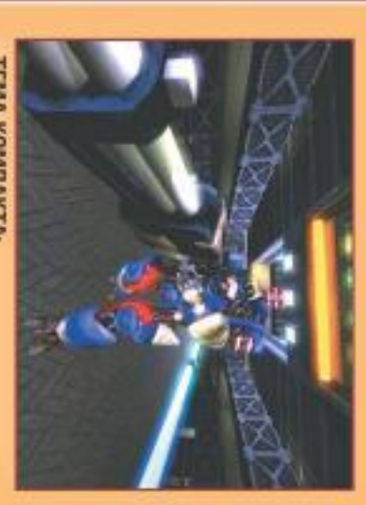
▲ Новые текстуры на диво хороши.

Качественный макияж для культовой немецкой RPG «**Готика 2**». Посвежевший облик персонажей, пейзажей и зданий игры наверняка понравится ее поклонникам.

ИГРОМАНИЯ №7 (94) ИЮЛЬ 2005 ИГРОМАНИЯ

ИГРОМАНИЯ

ИЗ ПЕРВЫХ РУК: Фоторепортаж с E3



ТЕМА КОМПАКТА: 3D-экшен — Nexuiz

ВИДЕОМАНИЯ: Грандиозный репортаж с выставки E3

ДЕМОБЛОК: Демо-версия Battlefield 2

ТЕМА КОМПАКТА: Онлайновая RPG — Shelter

ВИДЕОМАНИЯ: КРИ 2005: Церемония Награждения КРИ Award

ИГРОВАЯ ЗОНА: Подборка карт и модов к SWAT 4

ТЕМА DVD: C&C: Generals — Zero Hour: Project Raptor

ТЕМА КОМПАКТА: Vampire The Masquerade: Bloodlines — Vampire Pack

ВИДЕОКОМПАНИИ

- ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2005
- 2005: ЦЕРЕМОНИЯ НАГРАЖДЕНИЯ КРИ AWARD
- КАК СОЗДАВАЛСЯ ACT OF WAR: DIRECT ACTION
- PRE-ПОРТVIEW — MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
- PRE-ПОРТVIEW — RESIDENT EVIL 4
- ВИДЕОНОВОСТИ — Е3 2005, ЧАСТЬ 2

ТЕМЫ КОМПАКТА

- ОНЛАЙНОВАЯ RPG — SHELTER
- VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES — VAMPIRE PACK

ТЕМЫ DVD

- MAGIC: THE GATHERING ONLINE
- C&C: GENERALS — ZERO HOUR: PROJECT RAPTOR

ИГРОВАЯ ЗОНА

Лучшее для игр:

- №1. Ил 2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе
- №2. Власть закона
- №3. Command & Conquer: Generals — Zero Hour
- №4. DOOM 3
- №5. Far Cry
- №6. FIFA Football 2005
- №7. GTA: Vice City
- №8. Half-Life 2
- №9. Heroes of Might and Magic
- №10. Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)
- №11. Max Payne
- №12. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- №13. Neverwinter Nights
- №14. NFS Underground
- №15. Operation Flashpoint
- №16. Pro Evolution Soccer 4
- №17. Rome: Total War
- №18. Star Wars Battlefront
- №19. Starcraft: Brood War
- №20. SWAT 4
- №21. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
- №22. The Sims 2
- №23. Unreal Tournament 2004
- №24. Warcraft III
- №25. Warhammer 40 000: Dawn of War

Бонусы «Игровой зоны»:

- Бонус №1: GTA: San Andreas: Модификация Sex
- Бонус №2: «Карибский кризис»: Модификации GZMCC
- Бонус №3: Medal of Honor: Allied Assault — сборник карт Central Europe
- Бонус №4: Star Wars Battlefront: сборник карт — SW Battlefront Map Pack 1

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

- Пара модификаций для «Блицкрига», квест для «Космических рейнджеров 2», восемь персонажей для Enclave, мод для Half-Life 2, набор скинов для NFS: Hot Pursuit 2, энциклопедия по игре «Silent Storm: Часовые», скринсейвер по мотивам GTA: San Andreas, две полезных программы Energy Calculator и Test Creator, а также обоев обоев для рабочего стола

СОВЕРШЕННЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НАБОРА:

- XPize 3.2

СВЕЖАТИНА!

- 7-Zip 4.19 Beta, All Wallpapers Lite 2.0, Blender 2.37, BySoft FreeRAM 4.0.4.153, CipherWall Self-Decryptor 2.40, Color Wheel Expert 4.2, DLL Killer 5.0.1.5, eMule 0.46a, ExplorerXP 1.06, Infinite Password Generator 2.0, iRadioNet 1.01, IsoBuster 1.8, LANcet Chat 1.0, Link Utility 3.0, ReNamer 1.73, Visdir Free Space Finder 1.2, XP SysPad 6.1, Xpy 0.8.11
- К статье «Как узнать размер папок в Windows»: Файл dirsize.dll.
- К статье «Теги Аси уеханы»: Anonimity 4 Proxy, Keylogger Killer 1.5, ICQ 2003b Pro Patch Collection build 3916, ICQIAIM Self Remover 2.0, ICQ PWD MASTER 0.2, Invisible Secrets 4.0.7, NukeNubber 2.96, WFIPSI
- К статье «Цифровой мольберт»: Abrosoft FantaMorph Pro 3.04, ACDSee Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила, спойлер сета Saviors of Kamigawa.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

- «Агенты 008: Банда Корвино», «Карибский кризис», Freedom Force vs. The Third Reich, Massive Assault: Расцвет Лиги, Star Wars Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords, Star Wars: Republic Commando, Street Racing Syndicate, The Settlers: Heritage of Kings, The Sims 2: University, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

ДЕМОВЕРСИИ

- Battlefield 2
- Area 51
- Cross Racing Championship

ПАТЧИ

- «Xenus. Точка кипения»; «Агенты 008: Банда Корвино», Freedom Force vs. The Third Reich, Star Wars Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords, Star Wars: Republic Commando, Street Racing Syndicate, The Sims 2: University, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- АЛЬФА: Антитеррор, Der Planer 3: Король грузоперевозок, DOOM 3, Empire Earth 2, Myst 4: Revelation

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ

Для видеокарт

- ATI Catalyst 5. All-In-Wonder, IGP, IXP и XPRESS 200, ATITool 0.0.24, Intel Graphics Media Accelerator 14.13, PowerStrip 3.60

Системные утилиты

- AMD CPU 1.2.2.2, CPU-Z 1.29, CrystalMark 0.9

КОДЕКС

ЧИТЕРСКИЕ ПРОГРАММЫ

- ArtMoney SE 7.11, CheMax, CheMax Eng 5.0, CheMax Rus 3.8, Dragon UnPACKer 5, Game Audio Player 1.32, Magic Trainer Creator 1.27, Resource Hacker 3.4, Trainer Creation Kit 5.1

СОХРАНЕНИЯ

- American Civil War: Gettysburg, Close Combat: First to Fight, Conspiracy: Weapons of Mass Destruction, Delta Force: Xtreme, Stronghold 2, Mythic Blades, S.C.S. Dangerous Waters, Singles 2: Triple Trouble, Taxi 3: eXtreme Rush, Taxi Challenge Berlin

ТРЕЙНЕРЫ

- Звездные волки, BreakQuest, Close Combat: First to Fight, C&C: Generals — Zero Hour, Conspiracy: Weapons of Mass Destruction, DemonStar: Secret Missions 2, DOOM 3, Dungeon Lords, Empire Earth II, GTA: San Andreas, Stronghold 2, Hearts of Iron 2, Heavyweight Thunder, Hitman: Contracts, Pariah, Psychonauts, Silent Hill 3, KOTOR II — The Sith Lords, Star Wars: Republic Commando, Stronghold: Crusader, SWAT 4, The Settlers: Heritage of Kings

БОНУСЫ

- Карта города для Dungeon Lords, редактор сохранёнок для Guardian и Restricted Area, патч, убирающий вступительные видеоролики в SWAT 4

МАШИНА ВРЕМЕНИ

- Grim Fandango, Broken Sword 2: The Smoking Mirror, Escape from Monkey Island, The Longest Journey, Runaway: A Road Adventure, Stupid Invaders, Lure of the Temptress, Sam & Max Hit the Road, Day of the Tentacle

КИБЕРСПОРТ

Записи игр с турниров

- ASUS Spring 2005, RixHack 2005, Team Liquid Tour, E3 Sports All Stars, WC3L

Кибероспортивный софт:

- Advanced Warcraft 3 Configurator, CSE Demoplayer 3.0, Demos Menu 1.12, rK's DemoWatcher 1.5, Sciamovision 2.27, SK Player 1.0, CPL Mouse FX/Remove Mouse FX, Tourney Master 2.1, WCAutoSave 1.3

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

- Фоторепортаж с выставки Е3: музыка из игры «Ночной дозор», полные версии игр Battlecruiser Millennium и Eye of The Kraken

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД

- Информация об играх: Need for Speed: Most Wanted, Full Throttle: Hell on Wheels, Бестиарий

ИНТЕРЕСНОСТИ

- Сборник карт Far Cry Custom Map Pack #2 Unofficial, набор улучшенных текстур для игры «Готика II»

© ИГРОМАНИЯ

КОНКУРС НА ЛУЧШУЮ ЧИТАТЕЛЬСКУЮ РАБОТУ: ПОБЕДИТЕЛЬ МЕСЯЦА

В этом месяце мы объявляем победителем программу **SWF** — чрезвычайно качественный flash-проигрыватель. «Штатный» плеер Macromedia, а уж тем более Internet Explorer, существенно уступают творению нашего читателя по функциональности и удобству. Наш выбор.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — «Лучшие компьютерные игры». Спустя два месяца после выхода очередного его номера руководства и прохождения публикуются на CD и DVD «Игромании», а также на сайтах *www.igromania.ru* и *www.lki.ru*.

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

На нынешних CD и DVD вас ждут руководства и прохождения из **майского** номера «Лучших компьютерных игр»:

«Агенты 008: Банда Корвино», «Карибский кризис», Freedom Force vs. The Third Reich, Massive Assault: Расцвет Лиги, Star Wars Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords, Star Wars: Republic Commando, Street Racing Syndicate, The Settlers: Heritage of Kings, The Sims 2: University, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игромании дисках в частично урезанной версии, а именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

СПРАВЕДЛИВОСТЬ ВОССТАНОВЛЕНА!

На диске **07** за **2004** год в разделе «Игровой десктоп» мы выложили пачку отличных обоев, но забыли указать, откуда именно были взяты эти великолепные работы. Исправляемся и сообщаем, что обои мы взяли с ведущего в рунете сайта, посвященного обойной тематике, ***www.gamewallpapers.ru.*** К слову, обои с сайта мы продолжаем выкладывать и дальше. Выражаем искреннюю благодарность создателям сайта за предоставленные работы.

ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ

World of Warcraft

Что: 12 модификаций, одна программа

▲ Модификация Titan

Titan — многоплановый мод, способный заменить десяток самых разнообразных модификаций. Небольшая панель, на которой находятся часы, счетчик опыта, счетчик количества свободного места в сумках, указатель текущих координат игрока, количество денег на всех персонажах, FPS и пинг, а также многое другое. Компактно, красиво и очень удобно.

Кроме того, вашему вниманию предлагается 11 новых модов, обновления для некоторых модификаций, опубликованных нами в прошлых номерах, а также чрезвычайно удобная программа, позволяющая автоматически заменять версию интерфейса для всех установленных вами модификаций.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

▲ Один из лучших квестов за всю историю компьютерных игр — Grim Fandango.

Итак, прошел месяц, и мы снова приглашаем вас принять участие в нашем межгалактическом полете в прошлое. На повестке дня у нас квесты! Десяток демо-версий лучших квестов, когда-либо выходивших на PC. Конечно, особое внимание обратите на лучшую игру всех времен и народов **Grim Fandango**. Искрометный юмор, шикарные диалоги и логичные головоломки — вот что такое Grim Fandango. Увы, но сегодня подобных игр днем с огнем не сыскать.

Кроме того, вас ждут игры **Broken Sword 2: The Smoking Mirror**, **Escape from Monkey Island**, **The Longest Journey**, **Runaway: A Road Adventure**, **Stupid Invaders**, **Lure of the Temptress**, **Sam & Max Hit the Road, Day of the Tentacle**.

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

▲ Фоторепортаж с выставки E3

В этот раз у нас в рубрике настоящий аншлаг.

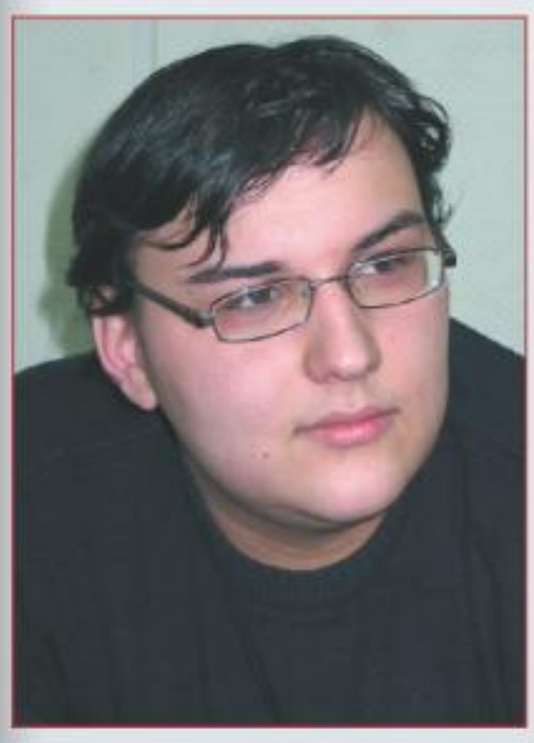
Перво-наперво обратите внимание на мегафоторепортаж о нашем пребывании на E3. Зверь-редактор Александр Кузьменко отснял километры пленки, тщательно отобрал лучшие фотографии и снабдил все это дело зажигательными комментариями. Наслаждайтесь просмотром!

Кроме того, вас ждут несколько музыкальных треков из грядущего **«Ночного дозора»**, а также полные версии игр **Battlecruiser Millennium** и **Eye of The Kraken**.

ОТ КРИ К E3

Приветствую!

Прошедший месяц получился очень динамичным и полным



впечатлений. Очередная поездка в Лос-Анджелес на E3 с вынужденной остановкой в великолепном Нью-Йорке, просмотр прямо в Голливуде долгожданного «Эпизода 3», не испорченного недопереводчиками и недоактерами, последующая поездка в Тайпей уже на Computex...

Как вы заметили, мы таки успели отослать прямо с E3 все необходимые материалы, чтобы вы уже в прошлом номере смогли насладиться первыми кадрами с главной выставки планеты. В этом выпуске вас ждет вторая часть видеоновостей с E3 и первая часть ежегодного видеорепортажа. Как и в прошлом году, мы решили не пересекаться с журнальным мега-эпосом Александра Кузьменко и включить в первую часть видеорепортажа несколько иное содержание. Какое — смотрите ниже.

Далее — о горячо любимых «Звездных войнах». Мы решили не останавливаться на трех пародиях и приготовили для вас подборку самых вкусных трейлеров и роликов, посвященных великой саге.

Что до упомянутой поездки на Computex, то читать об этом стоит в «Железном цехе», а увидеть небольшой видеорепортаж с выставки можно будет в следующем номере «Игромании».

Новый формат видеообзоров, судя по отзывам, большинству пришелся по душе, так что продолжаем в том же духе. Пока. Также было приятно услышать ваши отзывы на возвращение вступительных роликов нашего производства и, конечно, похвалу в адрес репортажа с КРИ 2005 — спасибо. И напоследок несколько слов о судьбе нашего проекта «S.T.A.L.K.E.R.: Финальный отсчет»: мы решили приостановить его на время. Ровно до того момента, когда разработчики окончательно определятся с датой выхода и мы сможем все спланировать. Впрочем, это касается только сюжетов о самой игре. Некоторые интересные вещи «на тему» все-таки будут появляться. На этом — все. Пишите нам.

Антон Логвинов,
редактор «Видеомании»
(***video@igromania.ru***)

РЕПОРТАЖИ

Наши корреспонденты готовят репортажи из различных уголков мира

Electronic Entertainment Expo 2005

Главное вселенское событие мира игр. Десятки тысяч посетителей, сотни компаний и тысячи представленных проектов. Как и раньше, в первой части мы не пересекаемся с журнальным материалом. Начнем с самой поездки на выставку и покажем некоторые выставочные залы. Главная же тема первой части, да и нынешней E3 — игровые платформы нового поколения. Взгляд в будущее. То, какими игры станут в ближайшие два года. Отвисшие челюсти гарантированы. Что же до игр настоящего, то им будет посвящена уже вторая часть репортажа. Возможно, некоторые игры и их создатели появятся уже в этом выпуске, но это касается только проектов, близких к релизу, — как Battlefield 2, например.

КРИ 2005: Церемония награждения КРИ Award

Ситуация с церемонией награждения находится все в таком же подвешенном состоянии. Причина проста — разработчики, как и мы, уехали на E3 и до сих пор не удосужились ее отсмотреть. Так что по-прежнему шансы увидеть ее — 50/50. Ну а если получится, то вас ждет почти час хамских шуток от ведущих радио «Максимум» и первые лица российской игровой индустрии. Несерьезное в серьезном. Самая интересная церемония награждения в истории КРИ, полностью заснятая нашими операторами.

Как создавался Act of War: Direct Action

Фильм о том, как создавалась одна из самых впечатляющих RTS последних месяцев. Прямо из Франции, на ваш компьютер, на русском языке. Благодарим компанию Game Factory Interactive и лично Ольгу Пак за предоставленные материалы.

Казаки 2: презентация

Как вы могли прочитать в «Работе над ошибками», на прошлом диске наши программисты наворотили много очень неприятных дел. Часть роликов банально не попала в меню интерфейса, хотя на диске они присутствовали. И если развлекательный канал потерял не самые важные составляющие, то рубрика «Репортажи» недосчиталась презентации «Казаков 2». В общем, выкладываем ее повторно.

Дом, который построил КранК...

...или как живется Раффе — еще один наш многострадальный материал. На предыдущий диск не влез. Все потому, что дом оказался большим, а рассказ про него — длинным. Впрочем, я уверен, что перенос не был для вас болезненным, а ожидание того стоило. Наслаждайтесь!

Для тех, кто не знает: мы отправились в стены новой компании KranX Production и выяснили цели и мотивы первой в истории российской игровой индустрии продюсерской компании. Небезызвестный Андрей «КранК» Кузьмин объясняет суть продюсирования, мы восхищаемся российско-немецкими городами, а Раффа рассказывает о доме, который построил КранК.

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Лучшие рекламные ролики из мира игр. Сегодня в программе целая подборка ТВ-рекламы по «Звездным войнам», «Казакам 2», Jade Empire, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 3D, Splinter Cell: Chaos Theory и Mercenaries.

PRE-ПОРТVIEW

Мы рассказываем о консольных хитах до их появления на PC.

Midnight Club 3: Dub Edition

Новая часть популярного стритрейсинг-франчайза. Rockstar Games подготовила достойный ответ Need for Speed Underground, однако на пути к PC разработка рискует устареть.

Resident Evil 4

Материал, который мы делаем по многочисленным просьбам читателей. Фанаты этого франчайза буквально умоляли нас сделать видеообзор RE4 еще со времен выхода японской версии игры. Это неудивительно: ведь первая PlayStation

ВНИМАНИЕ! СУБТИТРЫ НА ДИСКЕ!

Интервью с иностранными разработчиками, а также многие материалы (например, пре-портвью) сопровождаются субтитрами. Для их отображения необходимо установить программу **VobSub**.

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

В прошлом номере из-за технических ошибок в интерфейсе «Видеомании» не были отражены ряд роликов, в том числе скоростное прохождение TES3: Morrowind (**mont.avi**), весьма красивое интро к Knights of Honor (**KoH_ Intro_PARADOX.avi**), а также трейлеры к кинофильмам Sin City (**sincity.avi**) и Star Wars: Episode III (**starwars3_trailer.avi**) — все они содержатся в папке **\!VideoFunniesChannel** на диске. Также не попал в меню и репортаж о «Казаках 2» (**Cossacks2_dvd.avi**), находящийся в папке **\!VideoReports**.

была в России народной консолью и именно с нее многие перебрались на родную нам PC-платформу. Так что культовость Resident Evil в нашей стране не знает границ. Да и «Акелла» со дня на день выпустит первые три «резидента» на русском языке. В общем, мы подумали — почему бы и нет. Кстати, даже если вы никогда не любили эту серию, советуем обратить на материал пристальное внимание — новое творенье Capcom не менее монументально, чем, скажем, Half-Life 1/2. Такие игры появляются очень редко.

КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

Шаг 1. Напишите на ***video@igromania.ru*** письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Мы дадим вам доступ на специальный ftp, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие не стоит, но ужимать двадцать минут в 1 Мб тоже не стоит.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и говорим вам — пойдет он на диск или нет. Посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству размещаемых в «Развлекательном канале».

Примечание. При создании своих работ используйте только музыку из игр!

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Ролики по Star Wars

Самая обширная подборка тизеров и трейлеров, а также музыкального видео по «Звездным войнам».

Star Wars: Revelations

РЕКОМЕНДУЕМ

Настоящий 40-минутный фанатский фильм по Star Wars с беспрецедентным уровнем исполнения. Им понадобилась лишь хорошая полупрофессиональная камера, две сотни добровольцев и три года, чтобы создать фильм-мечту. Revelations — наглядное доказательство того, на что способны фанаты.

I'm Still Seeing Breen

РЕКОМЕНДУЕМ

Наверное, самый впечатляющий ролик по Half-Life 2, который мы видели до сих пор. Убедительно показывает, что напрасно разработчики не стали режиссировать ролики — получилось бы очень эффектно. Впрочем, сам ролик о другом — это клип, где G-Man выступает в роли певца.

Ролики по Final Fantasy

РЕКОМЕНДУЕМ

После публикации нескольких роликов из FFX в «Развлекательном канале» нас завалили просьбами «положить еще». Что ж, перед вами подборка одних из самых лучших роликов, сделанных фанатами к различным частям сериала. С пятой и по последнюю.

Интро — Killzone

Шикарное интро к экшену Killzone, рассказывающем о забытых колонистах, которые однажды решили вернуться на Землю. Это так, в дополнение к репортажу с E3. Чтобы было понятно — кто, кого и зачем там убивает.

Ролики по Metal Gear Solid

РЕКОМЕНДУЕМ

Подборка лучших фанатских роликов по величайшему игровому сериалу. Включая третью часть, которая еще не вышла на PC, а также Twin Snakes — ремейк первой части для GameCube.

Читательская работа «Караваны ракет»

Весьма забавный ролик под старую советскую песню Владимира Трошина «Я верю, друзья...». Изготовил MeanLizard. В кадре — космические битвы из различных игр.

Читательская работа Doom 3 Boxing

«Финал чемпионата мира по боксу по версии Doom 3» — так описывает действо автор ролика Артемий Волков aka WerebeaR. Местами смешно.

Читательская работа «Поле битвы 570 дней»

Ролик на основе модифицированного Battlefield: Vietnam. Забавно смотреть накануне выхода Battlefield 2.

Монтажный ролик

Традиционный монтажный ролик.

Видеоновости — E3 2005, часть 2

Кадры прямиком из Лос-Анджелеса и самые новые игры — перед вами.

SAMSUNG FUN Club
Собери телефон!

С 1 июня по 31 августа 2005 года заказывая мелодии, картинки или игры на сайте Samsung Fun Club у тебя есть шанс выиграть мобильный телефон Samsung SGH-E720, а также другие ценные призы.

*Внимание! Все мелодии, картинки и игры совместимы только с телефонами Samsung.

Подробнее об акции на сайте:
www.ru.samsungmobile.com
wap.ru.samsungmobile.com

Отправь SMS с кодом мелодии на номер 4446 и выиграй призы!

ТОП 20

4196479 Global Deejays. The Sound Of San Francisco
4196499 Green Day. Boulevard Of Broken Dreams
4196407 М/ф "Крокодил Гена". Голубой вагон
4196400 К/ф "Титаник". My Heart Will Go On
4196450 К/ф "Солдаты". Юность в сапогах
4196371 Benny Benassi. Satisfaction
4196516 Дубцова Ирина. Как ты там
4196504 Jennifer Lopez. Get Right
4196372 Boomfunk MC's. Freestyler
4196515 К/ф "Турецкий гамбит"
4196490 Фриске Жанна. Ла-па-па
4196432 Серега. Черный бумер
4196518 Звери. Запомни меня
4196417 Шуберт. Ave Мария
4196442 Рефлекс. Non stop
4196438 Mr. Credo. Медляк
4196405 Любэ. За туманами
4196476 Arash. Boro Boro
4196387 Tarkan. DuDu
4196487 Smash. Faith

СВОДНЫЙ ЧАРТ

Полчаса. Тату 4196446
БриБумер. RDV DJ 4196456
После войны. Любэ 4196404
Снег идет. Глюкоза 4196474
Знаю. Руссо Авраам 4196410
Я люблю его. Тутси 4196498
Obsession. Aventura 4196489
Самый, самый. Тутси 4196464
Femme like U. K-Maro 4196477
Роман. Дубцова Ирина 4196437
Rumors. Lindsay Lohan 4196501
РайоныКварталы. Звери 4196420
Кому Какое Дело. Ангина 4196435
Напитки покрепче. Звери 4196492
Like Toy Soldiers. Eminem 4196503
Идем на восток. Hory свело 4196519
Короли ночной Вероны. Звезды 4196461
Вишнёвая смола. Маликов Дмитрий 4196486
What You Waiting For?. Gwen Stefani 4196494
Let's Get It Started. Black Eyed Peas 4196485

РОССИЙСКИЕ

4196483 Виа Гра. Мир, о котором я не знала...
4196411 Смысловые галл. Зачем топтать...
4196436 Зацепин А. Ниже ростом только Губин...
4196469 Боярский Михаил. Зеленоглазое такси
4196495 Орбакайте Кристина. Губки бантиком
4196409 Рефлекс. Потому что не было тебя
4196419 Глюкоза/Сердючка. Женихи хотят
4196445 МС Вспышкин. Колбасный цех
4196453 Чай вдвоем. День рождения
4196392 Иванушки. Капелька света
4196459 Ничья. Никому. Никогда
4196406 Любэ. Старые друзья
4196463 Smash!!. Obeession
4196472 RDV DJ. Брибумер-2
4196408 ППК. Resurrection
4196414 Иракли. Вова-Чума
4196391 Сердючка. Хорошо
4196460 Дельфин. Любовь
4196433 Фабрика. Рыбка
4196502 Звери. Герои

ЗАРУБЕЖНЫЕ

Take on Me. A-Ha 4196368
Magic Key. One-T 4196382
Numai Tu. O-Zone 4196434
Breathe. Prodigy 4196383
Kuzu-Kuzu. Tarkan 4196443
Desert rose. Sting 4196429
La-La. Ashlee Simpson 4196482
Toxic. Britney Spears 4196373
Illusion. Benny Benassi 4196424
Final Countdown. Europe 4196377
Shut up. Black Eyed Peas 4196428
Everytime. Britney Spears 4196454
Dragostea din tei. O-Zone 4196427
In The Shadows. The Rasmus 4196384
Taking Over Me. Evanescence 4196378
She Will Be Loved. Maroon 5 4196466
Cleaning out my closet. Eminem 4196376
Just One Last Dance. Sarah Connor 4196452
Love is gonna save us. Benny Benassi 4196370
Gulumse Kaderine (Radio Edit). Tarkan 4196480

Отправьте SMS с кодом картинки на номер 4446

Подробная инструкция и список поддерживаемых моделей телефонов - на www.i-free.ru. Служба поддержки (095) 916 72 53, (812) 118 45 75, e-mail: support@i-free.ru. Для заказа полифонических мелодий и цветных картинок необходимо иметь возможность WAP-доступа в Интернет, при загрузке картинки или мелодии дополнительно оплачивается WAP/GPRS-соединение согласно вашему тарифному плану. Стоимость запроса на номер 4446 (картинки и мелодии) составляет 0,90 доллара США без учета налогов. Точную стоимость в рублях можно узнать, позвонив в справочную службу оператора, предоставляющего услуги связи. В случае ошибочного запроса услуга считается оказанной и оплачивается в соответствии с тарифами.

SAMSUNG

Александр Кузьменко
при участии Игоря Варнавского

GOOD DAY L.A.

ПОЛНЫЙ ОТЧЕТ О E3'2005

Electronic Entertainment Expo. E3. Наверное, в жизни редактора журнала о компьютерных играх три дня этой выставки примерно то же самое, что для всех нормальных людей Новый год. Новая точка отсчета, новая жизнь, новое все.

Всего один раз в год (обычно в мае) индустрия дружно встает на уши: в офисах издателей временно объявляется санитарный день, целые разработческие конторы дружно не выходят на работу, а мы, пресса, срочно сдвигаем все графики сдачи журналов. Все, кто так или иначе профессионально занимается компьютерными играми — и неважно в какой области, — в дни E3 уже много лет подряд собираются в одном и том же месте. Западное побережье, штат Калифорния, город Лос-Анджелес. 5000 игр (80% из которых выйдет уже до начала следующего года), 70000 профессионалов от игровой индустрии, 79 стран-участниц и несколько квадратных километров застройки в трех гигантских холлах L.A. Convention Center — все это E3.

По сравнению с прошлым годом, E3'2005 стала еще масштабнее: и хотя на нынешней выставке не было громких премьер, но количество игр A-класса зашкаливало за все мыслимые пределы. И чтобы за три дня успеть посмотреть, поиграть и расспросить обо ВСЕМ, нужно быть либо сверхчеловеком, либо одним из сотрудников «Игромании». На ближайших двадцати страницах мы написали о самых ярких играх прошедшей выставки. Конечно, чисто физически здесь не смогли поместиться все — какие-то проекты переехали на CD и DVD в наш E3-видеофильм, какие-то осели в других рубриках этого журнала, а про какие-то мы поговорим в ближайших номерах.

Ну а сегодня — лучшие из лучших — вершина технического прогресса, очередной шаг в эволюции интерактивных развлечений. Итак, вот *они* — игры, в которые вы будете играть в ближайшие месяцы!..

F.E.A.R.

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Vivendi Universal/Monolith
Дата выхода: Август 2005 года

Друзья, вы не поверите, но чудеса на свете все-таки бывают! Подумать только, мы уж было начали думать, что после **Half-Life 2** в жанре экшенов все уже открыто и в ближайший, как минимум, год нас уже ничем нельзя будет удивить... Черт, как же сильно мы ошибались. И если бы из всего многообразия игр на E3 у меня была бы возможность написать об одной, да-да — об одной-единственной, я без раздумий выбрал бы **F.E.A.R.** Да-да, не **Quake IV**, не **Unreal Tournament 2007** и никакой другой раскрученный франчайз. F.E.A.R., только он — и ничего кроме. Несмотря на то что в прошлом номере «Игромании» мы, кажется, разобрали проект буквально по косточкам, мы никак не можем устоять перед соблазном рассказать вам о главном. О том, как мы во все это играли.

Значит, представьте себе: движок, который выглядит вполне на уровне **DOOM III** и при этом *абсолютно* не тормозит, динамика, по сравнению с которой бледнеет любой «Халф-лайф-два», и лучшая на сегодняшний день реализации slo-mo в экшене. Это — если в целом. Если говорить о частностях, то...

...Мы стоим в длинном коридоре и наблюдаем стандартную для любого современного экшена картину: правильные тени от огромного вентилятора, реалистичное освещение и незаметный невооруженным взглядом «блур» текстур. Мы стреляем в подвесную лампу на потолке, свет начинает бешено бегать по комнате, а тень от лопастей вентилятора ежесекундно становится то меньше, то больше. Мы говорим дежурное «вау» и отправляемся дальше. Комната. Ящики. За ящиками — вооруженный до зубов спецназ...

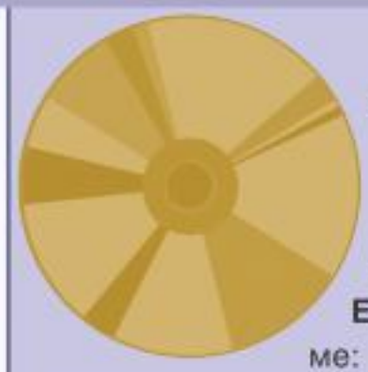
Черт, ребята, этот спецназ — самые сообразительные AI-соперники, которых когда-либо видел мир компьютерных игр. Помимо стандартных фокусов вроде пряток по углам и стрельбы исподтишка, они валят ящики, создают таким образом искусственные укрытия (!), координируют свои действия (бьюсь об заклад — я сам видел, как один спецназовец показывал другому какие-то хитрые знаки), метко швыряют гранаты и вообще ведут себя как настоящие живые игроки. Разве что в отличие от реальных соперников все их действия выглядят очень уж по-киношному: гады ловко перепрыгивают через ограждения, стреляют с колена, совершают лихие перекаты, короче — удивляют нас по полной программе.

Дальше — больше. Укокошив последнего спецназовца, спускаемся по винтовой лестнице, открываем дверь в подсобку и видим прозрачную перегородку. Тот, кто стоит за стеклом, тоже видит нас, тут же приседает, рычит какое-то ругательство (его искаженный респиратором голос звучит особенно жутко), слышен пронзительный звон стекла, и еще через секунду прямо в лоб нам летит граната. А ведь прошла какая-то жалкая секунда! Загружаемся и пробуем заново. Звон, рык, граната. Специально обученный человек рядом с пресс-компьютером советует: «Жми на Tab». Ок, спускаемся, открываем, жмем на Tab.

Ха! Волшебная кнопка, оказывается, на десять секунд включает bullet-time: мы жмем

Трудно поверить, что всех этих здоровых мужиков свела с ума всего одна меленькая девочка. К тому же еще и дохлая.

ВНИМАНИЕ: ФОТОРЕПОРТАЖ!



Друзья! Непременно ищите на наших компактах и DVD в разделе «По журналу/Из первых рук» полный фотоотчет о **E3 2005**. В программе: игры, стенды, комментарии и много, очень много женщин! Не пропустите!

на курок — и пули, словно в замедленном кино, летят по направлению к хитрому гаду, аккуратно буравят перегородку и впиваются в его гадский череп. Причем одна из пуль, пролетевшая мимо, попадает в какой-то электрощит: повсюду начинает искрить аппаратура, мигает освещение, а стекла медленно оседают на землю. Финита. Занавес.

Никогда, да-да, друзья, никогда за всю историю компьютерных игр мы не видели ничего более зрелищного! Может, по описанию это и похоже на сто один другой экшен, но, поверьте, как только вы увидите F.E.A.R. своими глазами, то сразу поймете, что это, пожалуй, даже не претендент на звание «Лучшая игра'2005», а однозначно самая великая игра этого года.

Едем дальше: заборов хитрого гада, заходим в служебное помещение, хватаемся руками за пожарную лестницу, ползем вниз и... эй, нам это показалось? Или перед глазами действительно на секунду появилась та самая Мертвая Девочка, из-за которой, собственно, и начался весь сыр-бор (подробности сыр-бора, напоминаем, непременно см. в прошлом номере «Мании»)? Продолжаем спускаться по лестнице, как вдруг в глазах темнеет, кулаки непроизвольно разжимаются — и вот мы уже летим куда-то вниз...

Открываем веки. Это еще что такое, темная сторона Сайлент Хилла? Перед глазами все рябит, стены сочатся кровью, вокруг мелькают какие-то потусторонние тени, а из-за поворота... черт, снова выглядывает она! Дохлая Девочка. Не успеваем мы как следует ее рассмотреть, как — бах! Мы снова стоим в коридоре, под потолком снова светит лампа и рядом снова кружится вентилятор.

Читатели. Дорогие наши. Ей-богу, от пережитых впечатлений ваш я до сих пор не могу прийти в себя. Ну, вроде, казалось бы — что тут необычного? Но тридцать минут, проведенных за F.E.A.R., стали одним из самых ярких впечатлений не то что нынешней E3, а чуть ли не всего моего многолетнего игрового опыта. Поэтому, подводя итог, скажу-ка вот что: если и вся остальная игра будет *такой*, то буквально через пару месяцев (а релиз уже вот-вот!) вы забудете и Half-Life 2, и DOOM III, и все остальные когда-либо виденные экшены. Это, друзья, *ОНО*.

Это — шедевр.

HELLGATE: LONDON

Жанр: RPG
Издатель/Разработчик: Namco/Flagship Studios
Дата выхода: Ноябрь 2005 года

В своем роде гениальном фильме «28 дней спустя» есть такая сцена: главный герой под жуткую музыку ходит по безлюдному (но на самом деле захваченному мертвецами) Лондону, тупо разглядывает разбитые красные телефонные будки, огибает поваленные автобусы дабл-деккеры, спотыкается о кучи мусора, читает апокалиптические надписи на заборах, ужасным голосом орет «лю-ю-ю-юди!!!» и в конце натыкается на стаю диких зомби.

В исполнении **Hellgate: London** та же сцена выглядела бы примерно так: главный герой под жуткую музыку ходит по безлюдному (но на самом деле захваченному мертвецами) Лондону, натыкается на стаю диких зомби, расстреливает их очередями из штурмового пулемета, поджаривает огнеметом красные телефонные будки, взрывает поваленные даббл-деккеры и ужасным голосом орет: «Ну кто тут следующий на раздачу орехов?!»

Пока автор этих строк на протяжении получаса сидел у стенда Namco, увлеченно отстреливал живым мертвецам головы, поджаривал каких-то адских доберманов, кидался гранатами в шипастых демонов и ностальгировал по **Painkiller**, за его спиной стоял специально обученный человек из **Flagship Studios** и увлеченно нес что-то о тамплиерах, франко-масонах, сбалансированной ролевой и классовой системах, распределении очков опыта, наборе уровней, скиллах... Лихо разметав по асфальту очередного добермана, я все никак не мог поверить, что играю никоим образом не в мясной экшен про адскую сотону, а в самую натуральную RPG. Разлетающиеся кишки, яркие взрывы и какая-то дикая урбанистическая резня — при чем тут, блин, вся эта ролевая пурга?!

А вот при чем: известный в определенных кругах гражданин Билл Роупер, до некоторых пор бывший одним из главных лиц **Blizzard**, в один прекрасный день вдруг осознал, что его в равной степени тошнит и от **Diablo**, и от **Warcraft**. Открестившись от былого, Роупер ушел на вольные хлеба, основал компанию Flagship Studios и сейчас с группой единомышленников заканчивает работу над... Diablo в 3D под названием Hellgate: London. То, с чем мы, собственно, и имеем дело.

То, что на лицо похоже на не самый талантливый клон Painkiller, внутри является чистокровной RPG. У нас есть несколько классов персонажей, каждый с четко прописанным списком персональных умений. Также у каждого из оных персонажей имеется несколько классических параметров — «сила», «ловкость» и тому подобное. Плюс к этому — спецспособности вроде

Вот этот автор, друзья, что называется, жжет!

возможности таскать по стволу в каждой руке, быстрее перезаряжать пушки или метче метать гранаты. Как ни смешно это звучит, но все эти ролевые штуки действительно сильно влияют на геймплей: с непрокачанной «ловкостью» наш герой передвигается со скоростью гоночной улитки, с маленькой «силой» не может носить большие стволы, а с атрофированной «меткостью» не способен попасть в мертвяка даже с двухметрового расстояния. Плюс к этому — обязательные очки опыта за каждое успешное убийство, скачки по лестнице «уровней» и даже полная Diablo-экзотика — случайная генерация уровней при каждой новой игре. В общем — неплохой набор весьма свежих идей для игры, которая, напомним, выглядит и играется как самый заурядный зомби-экшен.

Внешне Hellgate держится вполне на уровне того же Painkiller — довольно большие уровни, весьма симпатичные мертвецы и допустимые в приличном обществе взрывы. Без изысков, конечно, но зато без тормозов побежит на вашем сегодняшнем компьютере. Единственное, что удручает, так это какая-то избыточно мрачная атмосфера всего происходящего. Постапокалиптический (хотя на самом деле не постапокалиптический, а захваченный жуткими демонами-из-ада) Лондон выглядит на редкость серо и однообразно. Впрочем, первая Diablo тоже выглядела на редкость серо и однообразно, но, скажите, вам тогда было до этого хоть какое-то дело?

Надеемся, что не будет и сейчас.

ОДНО ВАЖНОЕ ЗАЯВЛЕНИЕ

В конкурсе лучших booth-girls выставки главный приз без раздумий уходит сами видите кому.

Друзья! На какой бы выставке и в какой бы стране мы ни побывали, то потом всякий раз пишем одно и то же: было много игр и красивых женщин. Девушки-на-стендах, так называемые booth-girls, есть везде: на E3, на Games Convention, даже на нашей, что уж говорить, КРИ и то в последний раз наблюдался явный переизбыток фотомодельного тела.

Собственно, к чему вся присказка. В первый же день E3 2005 у входа в LA Convention Center ваша дорогая редакция натолкнулась на стайку волосатых, не побоимся этого слова, *мужиков*, переодетых фотомоделями. Оные *мужики* жеманно кривлялись перед камерами, кокетничали с прохожими и с удовольствием фотографировались со всеми желающими. В общем — делали все то, что делают обычные booth-girls.

Как выяснилось впоследствии, *мужики* представляли организацию **Anti Booth-Babes**, которой, как и многим, до боли в печенках надоело одно и то же каждый раз: модели, модели, модели... «*E3 — это выставка игр, а не женщин!*» — открыто заявляют эти храбрые люди.

Редакции «Игромании», которую модели достали не меньше, чем *мужиков*, не остается ничего другого, кроме как решительно присоединиться к их лозунгу. В общем, на страницах нашего E3-репортажа вы, как ни листайте, не найдете ни одной «голой бабы».

*(Впрочем, предвидя возможные скандалы, спешим сообщить, что желающие могут легко найти фотографии с десятками booth-girls всех цветов и форматов на наших **CD и DVD** в разделе «**Из первых рук**». Желающие — вам туда!)*

AGE OF EMPIRES III

Жанр: RTS
Издатель/Разработчик: Microsoft/Ensemble Studios
Дата выхода: Ноябрь 2005 года

Про **Age of Empires III** сказано столько, что, казалось, об игре уже известна каждая интимная деталь. Тут у нас и следующая по счету временная эпоха (покорение Нового Света), и новая система исследований и технологий, и новая концепция «поставок юнитов из родной станы» (играем-то мы за колонизаторов-первопроходцев) и тому подобное, о чем не раз писала «Игромания». Многие моменты геймплея, впрочем, остаются неясными до сих пор. Ну, казалось бы, E3 — отличный способ все наконец узнать, выяснить, выспросить... Однако ж, друзья, когда на одном из мега-стендов **Microsoft** (а корпорация дядюшки Билла в этом году отличилась и заняла чуть ли не половину квадратных метров одного из выставочных холлов) мы увидели Age of Empires III своими, что называется, глазами, то прямо тут же на месте забыли обо всех хитромудрых вопросах, которые заранее заготовили разработчикам. Ибо то, что мы узрели, было *самой красивой RTS наших дней*. Какой тут, нафиг, геймплей, когда на широком плазменном экране в прямом эфире творится *такое*!

Сцена номер раз: сотни вооруженных мушкетами всадников скачут по диким американским прериям. Модель каждого из них анимирована и детализована на таком уровне, что пару лет назад вполне могла использоваться в каком-нибудь экшене. Какой там **Warhammer 40000: Dawn of War**, что вы — одно дело красиво нарисовать десяток закованных в броню морпехов, и совсем другое — целую конную армию времен первых колониальных воин. Всадники скачут, из-под копыт летит столб пыли, а где-то по окрестным кактусам пробегают натуральнейшие тени. Красота.

Дальше еще интереснее: внезапно где-то за экраном ухает пушка и в середине стройных конных рядов появляется здоровая брешь. Смешались в кучу кони, люди — все в точности как у Пушкина. Маленькие человечки подлетают в воздух, секунду болтают ногами и камнем падают вниз. Те, кто падает на других маленьких человечков, устраивают на земле форменный хаос. Еще один выстрел: рядом по правому флангу в воздух поднимается фонтан песка, лошади встают на дыбы, топчут кого-то из седоков... Далее события развиваются стремительно. Из-за ближайшего холма показывается отряд мушкетеров и начинает обрабатывать всадников слаженными залпами. «**Казаки II**», говорите? **The Lord of the Ring: Battle for Middle Earth**? Забудьте! Никогда еще сражения не выглядели так красиво, как они выглядят в Age of Empires III.

Пока барские войска оберегают фургоны, отряд пугачевцев на холме продумывает план экспорприации.

В часы затишья в полупустом холле между выставочными залами можно было немного отдышаться.

После увиденного пару минут приходим в себя. Сцена номер два: здоровый императорский галеон медленно тянется по ровной морской глади, на которой играют солнечные блики. Качество картинки такое, что игру в каком-нибудь близком ракурсе можно запросто перепутать с «Корсарами II». Корабль грациозно подплывает к широкой стене морского форта (судя по всему — вражеского), по левому борту открываются пушечные заслонки — залп! — от мощного выстрела галеон заваливается на бок, а от кирпичной стены отлетает крупная каменная крошка. В этот момент оживают фортовые пушки и начинают ответную бомбардировку.

После нескольких минут обмена свинцовыми любезностями галеон начинает тонуть. Сперва загорается паруса, потом понижается осанка. Потом в корме появляются вполне отчетливые дыры, а под занавес у корабля с треском ломается главная мачта и посудина идет на дно с грациозностью «Титаника».

Что же до геймплея, то... Ой, да что там говорить, RTS — она и в Африке RTS. Да, в третьей части заметно усложнилась тактика, да, усовершенствовались некоторые алгоритмы AI, да, хозяйственная часть стала больше завязана на торговлю, причем преимущественно со Старым Светом. Обо всем этом, ну честно, друзья, давайте лучше поговорим ближе к релизу. Сейчас же гораздо важнее запомнить другое: Age of Empires III — это самая зрелищная, самая проголливудская стратегия нашего времени. Даже если в релизе ее геймплей окажется не к черту (чего, конечно же, не произойдет), она все равно отхватит все призы зрительских симпатий.

Исключительно за красивые глаза.

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Жанр: Survival Horror
Издатель/Разработчик: 2K Games, Bethesda/Headfish
Дата выхода: Август-сентябрь 2005 года

Нет повести, что называется, печальнее на свете. Год назад, когда Олег Александрович Полянский вернулся с E3 2004 и трясущимся голосом рассказывал нам о Ктулху, древних пророчествах и умерших богах, мы всей редакцией еще неделю не могли заснуть с выключенным светом. Теперь же, когда на E3 2005 мы уже поиграли в без пяти минут финальную версию **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**, то вот что имеем по этому поводу сказать.

Не страшно. Вот хоть режьте — но плохо освещенные (скрывается бедность архитектуры) псевдоготические пейзажи, хлопающие звуки и квадратные жабки, которые изображают страшные порождения ада и потому с пронзительным визгом падают вам на голову, способны испугать разве что тех, кто никогда не видел потусторонней телепередачи «Кривое зеркало».

Один из дизайнеров игры, который увидел, как мы с кислыми лицами отстреливали из револьвера снулых мертвяков, немедленно подкрался со спины и начал загробным голосом вещать о том, что визуальная составляющая это далеко не самое главное в проекте, что в первую очередь упор делается на страх, на эмоции игроков, что самый главный враг в Call of Cthulhu — это тот монстр, которого мы должны заметить внутри себя... Ну да, ну да. Последний раз нечто подобное мы слышали от, кажется, авторов «**Мор. Утопия**», и чем закончились подобные начинания — лучше читайте в сегодняшнем блоке рецензий.

В общем же Dark Corners of the Earth получился типично «передержанным» проектом (что и неудивительно — его первая дата релиза была назначена на, страшно сказать, конец 2001 года). Чтобы из игры за ближайшие два месяца до выхода получилось что-нибудь достойное, разработчикам нужно по меньшей мере чудо, причем на уровне тех, что в свое время творили христианские пророки. Так или иначе — пока что загадывать не будем. Поговорим обо всем в сентябре.

P.S. Хотя — еще одно. Вполне может быть, что с Call of Cthulhu еще и не все потеряно. Тут же, на E3, была анонсирована следующая (зачем?) игра серии — **Call of Cthulhu: Destiny's End** за авторством все тех же **Headfish**. Место действия — Новая Англия, главные герои — двое подростков, которые оказались впутаны в историю с черной магией и древними богами, жанр — survival horror, подробности — пока не раскрываются. Destiny's End разрабатывается с прицелом на X-Box и PlayStation 2 (PC-версия идет скорее до кучи) и появится на прилавках не раньше осени будущего года. К тому времени, напомним, уже выйдут главные игры для консолей нового поколения, заметно шагнут вперед технологии и вообще... Будущее Ктулху-игр, короче говоря, будет явно не безоблачным.

Ктулху, как видно из этого рисунка, очень похож на лупоглазую мексиканскую лягушку, котрая крепко сидит на стероидах.

CALL OF DUTY 2

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Activision/Infinity Ward
Дата выхода: Осень-зима 2005 года

«То есть как это — нельзя поиграть?!» — возмущался ваш покорный я возле стенда компании **Activision**, помахивая фиолетовым бейджем «Media». «Ну, понимаете, мы расскажем, все расскажем, но у нас демонстрационный компьютер... того... этого... понимаете? Показать то есть... ну, этого... Можете зато вот посмотреть один уровень!» — с этими словами Activision-человек махнул рукой в сторону закрытого стенда с надписью Call of Duty 2, к которому тянулась очередь из двухсот человек (самые хитрые занимали места еще с вечера). Слава богу, что на E3 пенсионеры, инвалиды, беременные женщины и пресса проходят всегда вне очереди.

Значит так: огромный экран, по которому плывут серые облака, рядом громко звучит патетическая музыка, а где-то незаметно внизу высвечивается титр: «June 6, 1944. D-Day». Понятно, что после такого одна половина зрителей с матом выбегает из помещения, а другая начинает апатично жевать попкорн. Внутренний голос (и, похоже, не только у одного меня) в это время истошно орет: «О, нееет! Опять высадка в Нормандии! Да они там что — совсем с ума...» Однако события продолжают развиваться. После знакомой до рези в глазах сцены, в которой храбрые союзники бегут по Омаха-бич и дружно гибнут под немецкими пулеметами, камера резко меняет ракурс и показывает нечто совсем другое: второй рейнджерский батальон прыгает с маленького катера и высаживается у подножья клифа Дю Хок, чтобы нейтрализовать на его вершине артиллерийскую установку, которая мешает наступлению внизу, на пляже. Вот это уже интереснее.

Пока рейнджеры взбираются по скале, стреляют в немцев и гибнут под пулями, рассматрива-

Если бы каждый раз, когда я вижу эту сцену в WWII-экшенах, мне бы давали по доллару...

ем некоторые мелкие детали. Многополигональные модели, детальнейшие текстуры, натуральные взрывы и последний писк сезона — крупные блики на касках. Такое ощущение, что Call of Duty 2 сделали чуть ли не на движке Source. Но это, однако ж, не он. Красивее? Сложно сказать — по крайней мере, выглядит уж точно на уровне, а среди WWII-игр так и вовсе все конкуренции.

Тем временем раздача на клифе продолжается. Оттесненные фашисты всеми силами пытаются удержать бункер, что-то кричат на своем фашистском языке, падают под пулями и красиво сучат ногами в воздухе, споткнувшись о гранату. Под занавес рейнджеры начинают зачищать бетонный окоп и под вой умирающих немцев нам показывают, что в это время творится внизу: сотни, нет — *тысячи* солдат, стреляющих, бегущих и умирающих под пулеметным огнем на пляже Омаха. И это, клянусь богом, не постановочный ролик — это то, что творится в это время на другом конце уровня. Катарсис, всеобщий шок, стук падающих на пол банок с попкорном.

Пока вашего меня под белы рученьки выносили со стенда, человек-из-Activision придерживал пузырек с нашатырем и без остановки вещал. Тут, понимаете, какое дело: жанр «экшен-игр по Второй мировой» в последние полгода находится в очевидном тупике. Дальше развивать старые идеи нет никакого смысла: скрипты, постановочные сцены, стремительные «рельсовые» уровни — все это уже вчерашний день. Во-первых, до ужаса надоело, во-вторых — по той же причине.

Call of Duty 2 — это первая попытка не просто слегка «избавиться от скриптовых ограничений», как в Medal of Honor: Pacific Assault, а заново переосмыслить весь жанр WWII-шутеров. Так что поприветствуйте четырех тщательно прописанных игровых персонажей (среди которых, между тем, присутствует и наш с вами соотечественник с простой русской фамилией Kozlov), одну динамическую игровую компанию, необъятных размеров уровни и полный отход от скриптов в пользу умненького AI и «динамических событий».

Теперь подробнее. Концептуально Call of Duty 2 будет все же состоять из уровней, только в отличие от предыдущей части уровни эти будут, натурально, размером с какое-нибудь поле из Battlefield 1942. На каждом из уровней у вас будет несколько обязательных для выполнения задач — основная (провал которой автоматически засчитывается как поражение) и несколько дополнительных. По результатом того, как вы выполнили задачи, после окончания уровня у вас появятся несколько вариантов дальнейшего продвижения по компании. Скажем, если в какой-то миссии вы не смогли полностью уничтожить вражеский конвой, то не исключено, что в ближайшее время вам придется держать оборону от превосходящих сил противника и тому подобное.

Далее — во время самих ристалищ игра будет подбрасывать так называемые «динамические события»: внезапное прибытие вражьего подкрепления, паника в наших рядах, воздушный налет и тому подобные веселья. Что же касается конкретно геймплея, то в Call of Duty 2 нам обещают до минимума сократить количества «тира», а сделать упор на командные действия. Планируются также засады, фланговые удары и обходные маневры вроде тех, что мы видели в **Brothers in Arms**. И все это — опять же повторяем — без малейшего участия скриптов.

Еще из интересного: чтобы разнообразить картину мира вокруг, алхимики из Infinity Ward придумали некий презабавнейший кунштюк под названием Battle Chatter. Если вкратце, то это целая система, которая создает иллюзию настоящих, живых переговоров среди ваших или немецких солдат. Из тысяч заранее записанных слов и фраз Battle Chatter на лету генерирует целые осмысленные предложения, которыми на поле боя перебрасываются ваши коллеги или же немецко-фашистские захватчики. Представляете такое? Каждый раз, встречаясь в штыковой с гадом-немцем, вы не услышите ни одного похожего ругательства, ни одной знакомой фразы. Причем — что самое интересное — все сгенерированные предложения будут не бездумным милитари-бормотанием, а осмысленным выражением мыслей компьютерных бойцов. Простой пример: если вы, скажем, давите немчуру где-нибудь в трущобах Туниса и услышите, как из-за соседнего угла кто-то крикнет: «Джонсон! Немчура у пальмы возле фасада. Прикрой меня, я его выкурю!», то это с 99% вероятностью будет означать, что немчура действительно засел у пальмы возле фасада, а Джонсон через пару секунд начнет огонь на подавление.

Собственно, такие дела: пора переходить к финальной арифметике. Помножьте все, что было сказано выше, на то, как будет выглядеть Call of Duty 2 на экране, и можете заранее делать ставки на одного из главных претендентов на звание лучшей игры'2005. Ближайшим конкурентом нужно либо срочно выпускать свои игры прямо сейчас, либо начинать сушить сухари — прочим тематическим экшенам конкурировать с Call of Duty 2 будет не просто трудно, а практически невозможно. Единственный, кто сможет стать достойным соперником, — следующий проект во франчайзе **Medal of Honor**, но о нем, сами видите, известно только, что ничего неизвестно...

SERIOUS SAM 2

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: 2K Games/Croteam
Дата выхода: Конец 2005 года

Давненько не слышали о старике Сэме? Вот и мы тоже, так что встреча на E3, признаться, была довольно неожиданной. Спешим сообщить, что старик чувствует себя довольно хорошо, бодрится и готовится выйти уже в конце года. Правда... как бы это сказать... В тени всего, что было показано на выставке, наш дед как-то уже и не того. Не боевой, в общем... Нет, скриншоты, конечно, не врали — **Serious Sam 2** действительно на голову красивее предшественника, но по сравнению с экшенами новой волны (**F.E.A.R.** показывали буквально в двадцати метрах по соседству!) Сэм вроде как уже и не канает.

На выставке нам удалось попробовать на зуб один уровень из второй части. Действие оного уровня происходило где-то в диких джунглях в некоей индейской деревне. Индейцы — эдакие маленькие синенькие зубастики, до боли похожие на диснеевского Ститча, — с минуты на минуту

Их нравы: жадный гражданин, прямо не выходя из «Тойоты», пытается изловить халяву у E3-фургончика.

Во второй части у Серьезного Сэма, как видите, появились такие же Серьезные Враги.

ожидали атаку больших синеньких зубастиков, похожих на орков-переростков. Когда большие зубастики снесли ограду и ворвались в деревню, начался... «экшен».

Да-да, кавычки у слова «экшен» отнюдь не случайны. Приготовьтесь к печальной новости: от динамики былого «Сэма» во второй части не осталось почти ничего. На протяжении всей сечи мы неторопливо бегали по деревне, собирали бонусы и, лениво почесываясь, валили синих зубастиков из двустволки. Зубастики меж тем, не обремененные никаким физическим движком, после наших выстрелов «солдатиком» падали наземь и замирали по стойке смирно.

Когда, правда, в деревню пришел большой зубастик-вождь, стало немного повеселее. Перед тем как он отбросил копыта, его пришлось несколько минут язвить из ракетницы, а потом еще и обрабатывать залпами из парных кольтов. Но сказать, что все это нас особенно воодушевило... Графика — мила, местами даже откровенно красива, но на фоне грандов выглядит абсолютным позавчерашним днем, физика — в той версии, что мы видели, даже не ночевала, динамика — по сравнению с оригинальной частью, не выдерживает никакой критики. Ну что ж ты так, а, Сэмушко?

Теперь вся надежда на то, что парни из Croteam быстро исправятся (они пытались убедить нас в том, что захватили на выставку «самый ранний релиз», но верилось, честно сказать, мало), быстренько подтянут физику, придадут уровням динамики, поработают над управлением и выпустят на свет настоящий Serious Sam 2, который мы уже устали ждать. До релиза остались считанные месяцы, поэтому, чтобы потом получить от «Игромании» действительно достойную оценку, а не дежурную «шестерку за старание», кому-то за это время нужно очень и очень много поработать.

THE GODFATHER

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Electronic Arts
Дата выхода: 2006 год

Собственно, про **The Godfather** мы уже говорили не один раз. Если что, напомню, что это главный и самый дорогой козырь **Electronic Arts** среди всей остальной линейки проектов. Игра по мотивам к/ф «Крестный отец», на производство которой вбуханы такие деньги, что дай их Френсису Форду Копполе, то ему запросто хватило бы еще на пару сиквелов. Кстати, о Копполе. Известный факт, что на первых порах режиссер даже вызвался самолично курировать игру — помогать консультациями и дельными советами. Однако, когда однажды он вдруг пришел в офис компании Electronic Arts и увидел, что же они там такое наваяли, то буквально через час с проклятьями выбежал на улицу. Они, говорит, взяли дешевый компьютерный боевик, приделали тамошним персонажам лица моих героев и заставили их без передыху стрелять друг в друга!.. Так вот, Френсис ибн Форд, друзья, оказался не прав. По меркам наших с вами экшен-реалий — «стреляют» в The Godfather до безобразия мало. Зато много и со смаком дерутся.

Если в целом, то The Godfather представляет собой не столько экшен, сколько затейливый GTA-образный псевдосимулятор гангстера эпохи сороковых годов. Однако если вы вдруг подумали о новой **The Mafia**, то сразу же забудьте — тут все гораздо проще. Мы играем роль некоего молодого бандитто, который по высочайшему благоволению был недавно принят в семью Дона Карлеоне. Поначалу нам поручают грязную работенку вроде крышевания местных предпринимателей, выбивания «неустойки» из должников и всякий тому подобный мало оплачиваемый гангстерский труд. Постепенно, с ростом нашей репутации, открывается дорога и к более серьезным заданиям — сопровождению Дона на важные встречи, «прикрытию» нелегальных игорных заведений и так далее. Понятно, что все это хорошо звучит только в теории, на практике же большинство «заданий» так или иначе все равно сводится к банальному мордобою.

Хотя с «банальным» это мы, конечно, погорячились. Мордобой считается чуть ли не одним из главных достоинств проекта. Для The Godfather разработчики придумали какую-то уникальную боевую систему, благодаря которой можно одновременно управлять сразу обоими кулаками главгероя — совершать хитрые апперкоты, захваты и прочие хуки слева, попеременно нажимая и удерживая всего две кнопки на клавиатуре. Что еще интересно: драки сами по себе преподносятся не как цель, а скорее как средство. Например, если какой-нибудь частный предприниматель отказывается платить ежемесячный охранный сбор, то разрешается пару раз для верности заехать ему в челюсть, слегка придушить и попробовать уговорить одуматься (да-да, в игре будет даже специальная кнопка «начать разговор во время драки»). Если ваш авторитет будет где-то на уровне плинтуса, то очевидно, что предприниматель не одумается, а продолжит сопротивляться до полной потери дееспособности. Однако если вы к тому моменту наберетесь опыта, заслужите уважение в своей и в других «семьях», то люди пойдут на контакт гораздо охотнее.

Помимо PC, проект выйдет только на консолях следующего поколения, поэтому за графику The Godfather беспокоится нечего. Если коротко, то она — великолепна. А если длинно, то из того, что нам показали, особенно запомнился очень современный движок со всеми возможными технологическими достижениями и спецэффектами, тотальный motion-capture в анимации и детальная прорисовка моделей всех главных действующих лиц (физиономии оных лиц, кстати, один в один скопированы с актеров из фильма).

Кроме всего вышеперечисленного, рассказать подробнее о The Godfather практически больше нечего. На E3 демонстрировалась скорее не игра, а некий наспех слепленный игровой аттракцион «по мотивам»: посмотрели скриптовую сценку, немножко побегали, немножко постреляли и немножко подрались — больше никаких чудес. Впрочем, уже сейчас из всего увиденного можно сделать несколько очевидных выводов. Во-первых, это будет действительно — и в хорошем, и в плохом смысле — очень дорогая игра, а во-вторых — впервые после The Mafia нас, похоже, ждет по-настоящему достойный проект «про гангстеров». Только это уже заставляет нервно грызть ногти в ожидании грядущих подробностей.

Мисс! Мне правда не хочется вас убивать, но, поймите, вы из вражьей Семьи, а мне очень нужны очки опыта!..

TOMB RAIDER: LEGEND

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Eidos/Crystal Dynamics
Дата выхода: Осень-зима 2005 года

«Буквально три года назад Лара была синонимом словосочетания «компьютерные игры». Она была поп-идолом на уровне, я не знаю, «Битлз»! И что, я вас спрашиваю, теперь? Где былая слава нашей Лариски? Почему Анджелина Джоли потребовала уменьшить размер Лариного бюста во второй серии кинофильма? Что делать? Кто виноват? Где наша последняя надежда, Оби-Ван, блин, Кеноби?» — **Eidos**-человека, который перед показом **Tomb Raider: Legend** разразился этой пламенной речью, было, честное слово, очень жалко. После средненькой во всех отношениях последней части похождений Лары Крофт на сериале Tomb Raider не поставил крест разве что ленивый. Пошли даже слухи, что Eidos собирается за три копейки продать надоевший франчайз и заняться чем-нибудь «более другим»...

Спас Лару, как ни удивительно, выход **Prince of Persia**. Посмотрев, что в жанре «прыгскок»-экшенов еще далеко не все изучено, **Crystal Dynamics** собрались с силами, поглубже вздохнули и... решительно вернулись к корням.

Внимайте: Tomb Raider: Legend — истоки серии — никаких больше сомнительных нововведений, дополнительных персонажей, диалогов и прочей ненужной мишуры. Все как встарь: снова молодая Лара, снова дикие джунгли, гробницы, водопады, короткие шортики, два револьвера и акробатические прыжки через пропасти. Из нового, что появилось в Ларискином арсенале, можно отметить разве что магнитный крюк, при помощи которого можно ловко цепляться за металлические платформы или же раскачиваться над оврагами.

Картина практически Репина: Лара стоит на краю отвесного обрыва, ветер тихо раскачивает ее длинную косу, на заднем плане пролетают какие-то экзотические бабочки, а под ногами шумит буйная горная речка. Два шага назад, стремительный разбег, прыжок и... время замирает, Лара зависает в воздухе прямо над расселиной, как в «Матрице», камера облетает ее со всех сторон — и... стремительный прыжок «щучкой» прямо в бушующие воды местного Терека. Что это — ролик? Нет, вполне себе игровой момент. Аудитория сидит у экрана с открытыми ртами.

Дальше нам показывают, как Лара прыгает по платформам, демонстрируют всю сногсшибательную анимацию, демонстрируют, как расхитительница гробниц отважно изничтожает каких-то конкурентов-мародеров, совершая в воздухе какие-то нечеловеческие па и не переставая паля из револьверов, потом решают одну несложную загадку с рычагами и... И тут-то, помимо собственной воли, понимаешь — у Лары есть все шансы вернуться в дивизион хитовых игр. Никаких революционных нововведений, но отличное, пятерочное «повторение пройденного»: вполне современная графика, тотальная кинематографичность и незатейливый геймплей. Готовый рецепт успеха.

Что еще отрадно: несмотря на то что игра затачивается под старые консоли (PlayStation 3 и X-box), PC-версия не будет банальным «портом». На компьютерах, ожидается, Лара еще больше прибавит в полигонах, появятся текстуры высоких разрешений и человеческая система сохранений.

Образ писателя Алана Уэйка — собирательный. Внешне он похож на всех героев Стивена Кинга разом.

В общем, главное, что сейчас нужно сделать разработчикам, — не наделать глупых ошибок в последний момент. В настоящий момент Tomb Raider: Legend выглядит и играется вполне на уровне, причем, судя по тому, что нам показывали, довольными могут остаться как и неофиты, так и ларопоклонники с десятилетним стажем. Держим пальцы и начинаем судорожно молиться — сегодня, как никогда, возвращение Лары может оказаться триумфальным.

ALAN WAKE

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Remedy Entertainment
Дата выхода: 2006 год

Где-то на задворках второго выставочного холла, вдали от ярмарочного E3-гвалта, стояла неприметная избушка железной компании ATI. Там, за наглухо закрытыми дверями, показывали ТАКОЕ, что узнай об этом простые посетители выставки — немедленно бы взяли стенд штурмом. В частности, показывали в этой самой избушке живого Макса Пейна. Вернее, не совсем Макса, а сценариста финской компании **Remedy Entertainment** Сэма Лейка, с которого и был «списан» образ самого знаменитого полицейского в наших краях.

«Вы уже слышали, да? — начал Сэм, когда в его каморку загнали очередную группу вспотевших журналистов, — новая игра от Remedy будет называться вовсе не **Max Payne 3**!.. Нам, конечно, всем очень нравится герой Макса, мы до сих пор взахлеб читаем нуар-комиксы, недавно вот всей братвой после сауны смотрели «Город грехов», но... Блин! Пора уже, наконец, выходить за рамки, двигаться вперед, делать что-то непохожее на Макса, кардинально новое, понимаете?»

В Legend Лара наконец-то стала похожа не на жертву косметолога, а на живого человека.

Примерно так E3 и выглядит со стороны: толпы народа, сотни мониторов и тысячи игр. Ничего особенного, короче.

Понимаем. В последующие после этой пламенной речи двадцать минут выяснилось, что «кардинальное новое от Remedy» будет называться **Alan Wake** и единственное, чем эта игра похожа на Max Payne, так это тем, что тоже названа по имени главного героя. Итак, слушайте: Алан Уэйк — знаменитый писатель, который специализируется на жанре мистических триллеров (такой, знаете ли, собирательный образ из главных героев «Тайного окна» и «Мизери» Стивена Кинга). Днем Алан ведет вполне обычную творческую жизнь — бродит по своему старому особняку где-то в мрачном американском захолустье (Прайд Фоллс, штат Вашингтон), стучит по клавишам пишущей машинки, поливает гладиолусы и гоняет кота за то, что тот опять рассыпал гранулы по туалету. Ночью же нашего пиита одолевают такие лютые кошмары, что утром он никак не может понять — а сон ли это был на самом деле? Несколько месяцев подобной жизни закономерно приводят к тому, что у Алана начинается паранойя, он вообще перестает спать, и вдобавок кто-то похищает его почти законченную рукопись.

Геймплей? Ха! Во время презентации Мистер Лейк с удовольствием демонстрировал технические возможности движка: показывал до ужаса красивые восходы и закаты, демонстрировал великолепие горных массивов, забавлялся с камерой, стремительно то подлетая к макушкам столетних сосен, то приближаясь к самому асфальту. Сэм долго и с упоением рассказывал о том, какое в игре будет реалистичное освещение, какая натуральная физика и насколько огромные пространства... Когда же наши робкие вопросы «what about gameplay?» превратились в громкий ропот, наконец сдался и поведал буквально следующее.

Alan Wake ни в коем случае не будет «быстрым экшеном» вроде двух частей Max Payne. По духу он будет скорее похож на помесь **Silent Hill** и... **GTA**. По пресловутым огромным пространствам Алан может свободно перемещаться практически без ограничений, передвигаясь на машине либо на своих двоих, и единственное, что может омрачить его прогулки, — наступление ночи. После захода солнца Прайд Фоллс превращается в некое подобие потустороннего Сайлент Хилла — Алана начинают преследовать видения: неосязаемые призраки и вполне осязаемые демоны. Персонажи его собственных кошмаров заселяют захолустный городок и начинают охоту на мистера Уэйка. Или это все игра его больного воображения? В сознании окончательно съехавшего с катушек писателя отличить реальность от видений будет очень и очень сложно: он может убегать от странных силуэтов по густому лесу и вдруг внезапно оказаться, скажем, в непонятном коридоре по пояс в крови. Под чей-то невидимый хохот рвануть по коридору и выйти... к старому маяку на побережье. В ужасе броситься в пропасть... И очнуться утром на заднем дворе собственного особняка.

Звучит, согласитесь, очень необычно для компьютерной игры, поэтому вопрос «как же конкретно мы будем во все это играть?» до сих пор остается открытым. Зато за все остальное можно быть спокойными — с сюжетом, сами понимаете, тут все в полном порядке, а технологически Alan Wake выглядит по сегодняшним меркам натуральным шедевром. Единственное, что омрачает картину, — дата релиза, который по приблизительным подсчетам состоится не раньше осени следующего года. К тому времени на полках магазинов уже появятся большинство супербизонов нынешней E3, так что в ближайшие месяцы Remedy придется очень и очень сильно поднапрячься. Но мы в финнов верим. Соседи как-никак.

Уникальный кадр: сбежав от гомона выставочных холлов, супергерои устроили небольшой перерыв.

БИТВА ТИТАНОВ

Quake 4

На протяжении всех трех дней выставки любознательный народ, затаив дыхание, следил за главной интригой E3: кто ж таки выйдет победителем из крупномасштабной битвы титанов **Quake IV** vs. **Unreal Tournament 2007**? Понятно, что битва эта шла не столько между самими играми (если UT 2007 будет по большому счету все той же мультиплеерной забавой, то Quake IV, подобно **DOOM III**, станет игрой с полноценным одиночным сюжетом и атрофированными онлайновыми возможностями), сколько между технологиями. Кто кого: улучшенный чуть ли не на порядок движок от DOOM III, который используется в новом Quake, или же абсолютно новый UT-engine?

Чтобы еще больше подогреть ажиотаж, разработчики обоих проектов предпочитали не показывать свои игры широкой публике, а для прессы проводили только, что называется, технические демонстрации (так что о всяких вещах вроде геймплея, сюжета и прочего в новых играх — извините, но где-нибудь в ближайших номерах). В течение первых двух дней накал страстей возрастал ровно в геометрической прогрессии, а на третий... практически все члены независимых жюри внезапно отдали приз за «лучшую технологию» Unreal Tournament 2007.

Чем вызвано такое единодушие, лично для нас, если честно, загадка. Да, никто не спорит, на скриншотах и роликах UT 2007 чертовски красив — но в реальной жизни видно невооруженным глазом: движку еще требуется немалая полировка и, например, по части тех же спецэффектов он серьезно проигрывает тому же обновленному DOOM III-engine. Однако — факт есть факт.

Как бы то ни было, но разработчики Quake IV (это, кстати, вовсе не **id**, а их старые друзья — **Raven Software**), похоже, затаили злобу и сразу по окончании E3 распространили новость о том, что их игра выйдет, возможно, уже в конце этого года — то есть как минимум на полгода-год раньше проекта **Epic Games**.

Что это — хитрый маневр или просто попытка уйти от открытой конфронтации с UT 2007? Будем следить за развитием событий.

Unreal Tournament 2007

STARGATE SG-1: THE ALLIANCE

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Namco/Perception
Дата выхода: Ноябрь 2005 года

После того как вся редакция по очереди отыграла в **Star Wars: Republic Commando**, Игорь Варнавский, помнится, изрек мрачное пророчество о том, что в ближайшие месяцы обязательно пойдет поток анонсов «командных, но не тактических» экшенов. Как видите, наша кассандра оказалась, как всегда, права. Первые ласточки уже полетели: **Commandos: Strike Force** (ищите всю исчерпывающую правду о нем где-то на ближайших страницах) и вот **Stargate SG-1: The Alliance**.

Если хотите короткую предварительную рецензию, то вот она: очень похоже на Republic Commando, но с крайне кислым геймплеем и по фильму «Звездные врата».

Если длинную, то, значит, в первую очередь глаз режет позавчерашняя графика. Мы, конечно, понимаем, что проект в первую очередь разрабатывается с прицелом на X-Box, но зачем при этом так сильно принижать нас — непонятно. Так как действие по большей части происходит внутри пирамид, то на протяжении большинства миссий нам придется разить гадких инопланетян, ряженых известными божествами, а окружающая действительность будет представлена псевдо-египетскими мотивами — всеми этими саркофагами, расписными вазами и настенными фресками с анубисами, озирисами и прочей нечистью.

Теперь немного впечатлений от получасовой игры в. Мы начинаем, как вы правильно догадываетесь, у входа в огромную пирамиду. Вокруг — темно, как страшно сказать где (фонарик, к сожалению, не предусмотрен), впереди — *длинные* и *мрачные* коридоры, позади — топчутся наши низкополигональные напарники. Идем вперед, не забывая отдавать коллегам знакомые по известно какой игре команды: «вперед», «в укрытие» или «занять оборону». Через пару минут впереди появляются анубисы, вооруженные кривыми посохами. Мы (элитный отряд спецназа, если что) начинаем поливать гадов свинцом. Гады стремительно ретируются, прячутся по невидимым невооруженным взглядам щелям и начинают метать во все стороны зловещие разноцветные файерболы.

Собственно на этом самом месте, по идее, и должен начаться весь экшен, но на деле же наши бойцы, полностью игнорируя команды, начинали глупо толпиться у входа, палить в непонятном направлении и изображать панику. Оппозиционеры, что самое обидное, вяло отстреливались и также не проявляли признаков ни ума, ни сообразительности. Так продолжалось минут десять (чтобы еще раз подчеркнуть гнусность происходящего, напомню, что вокруг в это время были вазы, фрески и саркофаги) и в итоге закончилось тем, что я, наплевав на коллег, рванул куда-то вперед, дошел до некоей контрольной точки и... выиграл миссию.

Конечно, нам потом долго объясняли, что командный AI еще нуждается в улучшениях, что в финальной версии будут миссии на открытых пространствах, а дизайн уровней существенно дорабатывается... Но предварительный вердикт пока такой: очень средне. Чтобы сделать из Stargate что-то более внятное, ко-

А потом мы с Михалычем выпили еще немного «Фанты» и тормознули страшно даже сказать что.

манде **Perception** нужно приложить гигантские усилия за минимально короткий срок — до официального релиза осталось всего три месяца.

COMMANDOS: STRIKE FORCE

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Eidos/Pyro Studios
Дата выхода: Октябрь 2005 года

Лучшей позиции для снайпера и не найти — весь поселок как на ладони.

Едва мы успели появиться на пороге закрытой каморки **Eidos** (компания в этом году решила особенно не самовыражаться со стендами и практически все E3 просидела в уютном пресс-руме), нас, едва взглянув на визитку, сразу же схватили за рукав и потащили в самый мрачный угол комнаты с огромным плазменным экраном на стене. «Вы же из PC-журнала, так? Вот и смотрите на ваш любимый PC-франчайз». На экране в это время демонстрировалось нечто похожее на сезонный набор дополнительных уровней к **Call of Duty**: куда-то по грязному снегу бежали солдаты, на дорогах взрывались какие-то танки, в небе пролетали самолеты — в общем, настолько обыденная картина, что у ваших корреспондентов уже непроизвольно начал срабатывать зевотный рефлекс. Он прекратился только после того, как закончилась сеча и под эпическую музыку на плазме появился до боли знакомый логотип: **Commandos**. Вот тебе и, блин, набор уровней.

Собственно, вдруг представьте себе, что **Strike Force** — это старые добрые Commandos, но на этот раз с видом от первого лица. Представили? Ага, а теперь забудьте: новая игра от **Pyro** похожа на оригинальных «Коммандосов» примерно так же, как, не знаю, «**В тылу врага**» похожа на **Medal of Honor**.

Конечно, если не вдаваться в подробности, то поверхностно Strike Force выглядит как самый обычный (в таких случаях мы обычно используем обидное слово «очередной») WWII-шутер с графикой чуть лучше Call of Duty, но хуже **Call of Duty 2**, полным набором (доставших даже самых оголтелых фанатов Великой Отечественной) увеселительных аттракционов «от Нормандии до Сталинграда»... В общем, выглядит как все те игры, которые мы обычно проходим за день, пишем рецензию в духе «крепко, но чего-то не хватает», даем оценку в 7.0 баллов и благополучно забываем. Однако, в отличие от всех этих несчастных, внутри у Strike Force есть, вы не поверите, *душа*. Мы, пока не поиграли, тоже не верили.

От всех предыдущих стратегических «Коммандосов» Strike Force досталось не самое богатое наследство: все тот же «театр Второй мировой» да тройка знакомых по прошлым играм персонажей — Снайпер, Шпион и Зеленый (всезнайка Андрей Александров, конечно, говорит, что на самом деле Красный, но да кто его будет слушать) Берет. У каждого из главгероев есть свои спец, так сказать, способности: Берет может одновременно стрелять из двух автоматов и метать гранаты со скоростью три штуки в секунду, Снайпер обучен задерживать дыхание (иначе говоря — на десять секунд переходить в режим slo-mo), чтобы метче палить по немецко-фашистским захватчикам, ну а Шпион ведет себя и вовсе как заправский Хитман — переодевается во вражью форму, прячется в тени и тихо душит врагов фортепианной струной.

Один, как видите, уже доигрался в PSP до полного «не могу». Не связывайтесь с консолями, друзья!

Что бы там ни говорили злые языки, но боевые сцены всегда выходят у Shiny на твердое «отл».

По духу геймплей напоминает крайне упрощенную версию **Star Wars: Republic Commando**. В той миссии, что нам демонстрировали, участвовали Берет и Снайпер — от них требовалось остановить фашистскую атаку на каком-то чрезвычайно важном участке и не дать немчуре перейти через мост. Во время непосредственно боевых действий можно в любой момент переключаться между персонажами, поэтому план действий был таков: Берет занимает выгодную позицию с одной стороны моста и начинает методично расстреливать гадов, а Снайпер в это время мечется по окрестностям в поисках хорошего укрытия. Как только нужная позиция найдена, начинается концерт по заявкам: Берет не подпускает недругов к мосту, а Снайпер методично отстреливает всех, кто пытается вылезти из-за укрытия и атаковать Берета. Собственно, вот и вся стратегия.

Теперь детали. Пока вы играете одним персонажем, вторым в это время руководит AI. Что отрадно — искусственный интеллект вовсе не изображает из себя великого стратега, а просто приглядывает за подшефным героем: не подставляет его под пули и периодически разрешает пострелять. Боезапас наших друзей, в отличие от стратегических Commandos, заметно расширен — и если у вас вдруг заканчиваются патроны, то можно всегда заняться мародерством или добежать до специальных «заправочных ящиков», в обилии разбросанных по уровню.

Что еще? Ну, можно немного пострелять из станковых пулеметов или вызвать поддержку из нескольких AI-союзников. Сторилайн? Ну, вроде бы нам обещают чуть ли не сюжетный геймплей, с диалогами, кучей второплановых персонажей и тому подобным. Графика? Как мы уже говорили — Call of Duty 1.5 — хорошо, но культурного шока не вызывает. Дата выхода? Буквально через три месяца. Что, собственно, неудивительно. Если Руго затянут разработку хотя бы на несколько недель, то после релиза им придется столкнуться лбами с супербизонами вроде **Battlefield 2** или той же второй части Call of Duty. Так что промедление подобно сами понимаете чему.

VIETCONG 2

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: 2K Games/Pterodon
Дата выхода: Конец 2005 года

Иногда нам кажется, что описание некоторых категорий игр скоро можно будет давать одним предложением, составленным из нескольких ключевых слов. В случае с **Vietcong 2** это «Вьетнам», «шутер» и «наступление «Тэт».

Хронологически события игры приходятся на 1968 год, когда группировка из 80000 северовьетнамских солдат начала крупномасштабное наступление, чтобы захватить города южнее 17-й параллели. Мы играем за американского капитана, которому поручили охрану некоего репортера, направляющегося в Ханой (где как раз шли ожесточенные бои). Будет кампания и за вьетнамцев, но о ней ничего не известно.

Никаких глобальных изменений разработчики не планируют. Кооператив, дополнительные режимы в мультиплеере с играбельной боевой техникой, новый движок (но по скриншотам этого не заметно: картинка осталась почти такой же, разве что рожи солдат стали чуть более округлые). На полноценное продолжение игра пока не тянет — это, скорее, Vietcong 1.5 с кое-какими косметическими нововведениями и новыми миссиями.

Всего за восемьдесят бат приветливый экскурсовод прокатит вас на желтом тук-туке по всем местным пивным.

THE MATRIX: PATH OF NEO

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Atari/Shiny Entertainment
Дата выхода: Осень-зима 2005 года

Матрица все-таки существует. Когда игра по самому громкому фильму последних лет от одного из самых именитых разработчиков оказывается страшно сказать чем, это не может быть совпадением. Провал **Enter the Matrix** был столь оглушительным, что создание правильной игроматрицы для **Shiny Entertainment** стало просто делом чести.

Разработчики наконец-то внялили голосу разума — Ниобе и Призрак отправлены лесом, играть предстоит за самого Нео. Как и свой кинопрототип, он владеет семью видами боевых искусств (при необходимости можно загружать и новые), видит кодировку Матрицы, умеет замедлять время, летать и даже вселяться в противников (помните, как Нео «взорвал» агента Смита в конце первой части фильма?). Управление во время драк должно быть очень удобным (играбельной версии на E3 не было — только ролик), благо у Enter the Matrix никаких проблем с этим не было. Игра сама приспосабливается к уровню игрока — если тот играет слабо, сложность понизится, если наоборот — повысится.

Поскольку в центре внимания теперь уже не «третьи трупы слева», а главный герой кинотрилогии, большая часть уровней будет знакома: Тот Самый бой в зале с колоннами (пыль и штукатурка, как и положено, разлетаются в разные стороны), потасовка в доме Меровингена, драка в метро и так далее. Предметом особой гордости Shiny стал бой с сотней агентов Смитов из «Матрицы: Перезагрузка»: по словам

разработчиков, в этом эпизоде будет задействовано... 750 агентов. Каким образом им удалось втиснуть в кадр столько моделей, совершенно непонятно — игра ведь выходит еще и на пожилых консолях PlayStation 2 и Xbox. Ничего подобного на E3 не показывали, так что остается поверить на слово.

И все же это совсем не та игра, которую мы ожидали. Да, она зрелищна и увлекательна, к анимации — никаких вопросов, но, черт возьми, какая же допотопная графика... Shiny не надо было никуда торопиться, а просто спокойно делать Path of Neo для следующего поколения консолей. А теперь... теперь мы получим просто хорошую игру — эдакую экскурсию по «достопримечательностям «Матрицы».

THE MOVIES

Жанр: Симулятор киношника
Издатель/Разработчик: Activision/Lionhead Studios
Дата выхода: Осень 2005 года

Один из самых видных уголков стенда Activision был превращен в некое подобие ворот кинотеатра. Повсюду висели афиши фильмов вроде «Возвращение смертельной лапы Кролика» или «Космические ковбои: побег с Урана», под афишами сновали люди с режиссерскими хлопушками в зубах, а на нескольких невзрачных мониторах показывали *ее*! Основную надежу и опору всего жанра «игр про маленьких человечков», потенциально главный прорыв года, многолетнее и многовыстраданное творение Питера нашего Молине — **The Movies**.

Вы ведь уже слышали об этом проекте, не так ли? Ну да, да — та самая игра, в которой можно построить киностудию, снимать фильмы, творить историю кинематографа и даже сделать так, чтобы мир никогда не узнал о таких порождениях ада, как Барбара Стрейзанд, Бен Аффлек или Владимир Вдовиченков. «**Игромания**», которая всегда держала руку на пульсе и регулярно писала о самых шокирующих подробностях проекта, наконец-то готова рассказать вам главное: о том, как мы играли в The Movies аж целых полчаса!

Итак, первое, что бросается в глаза: внешне игра похожа на **The Sims 2** так, будто это чуть ли не проекты-побратимы. По экрану туда-сюда снуют маленькие сим-человечки, они потешно крутят головами, машут руками, энергично общаются друг с другом, делятся своими мыслями («облачка» над головами — все-таки гениальное изобретение), изображают кипучую деятельность — в общем, делают все то же самое, что и в «Симсах». Единственное серьезное «но» — The Movies довольно существенно не дотягивает до уровня детализации The Sims 2. Дядя Петя Молинье объясняет это тем, что на E3 показывали исключительно X-Box-версию проекта, а на PC все будет в разы круче. Охотно верим.

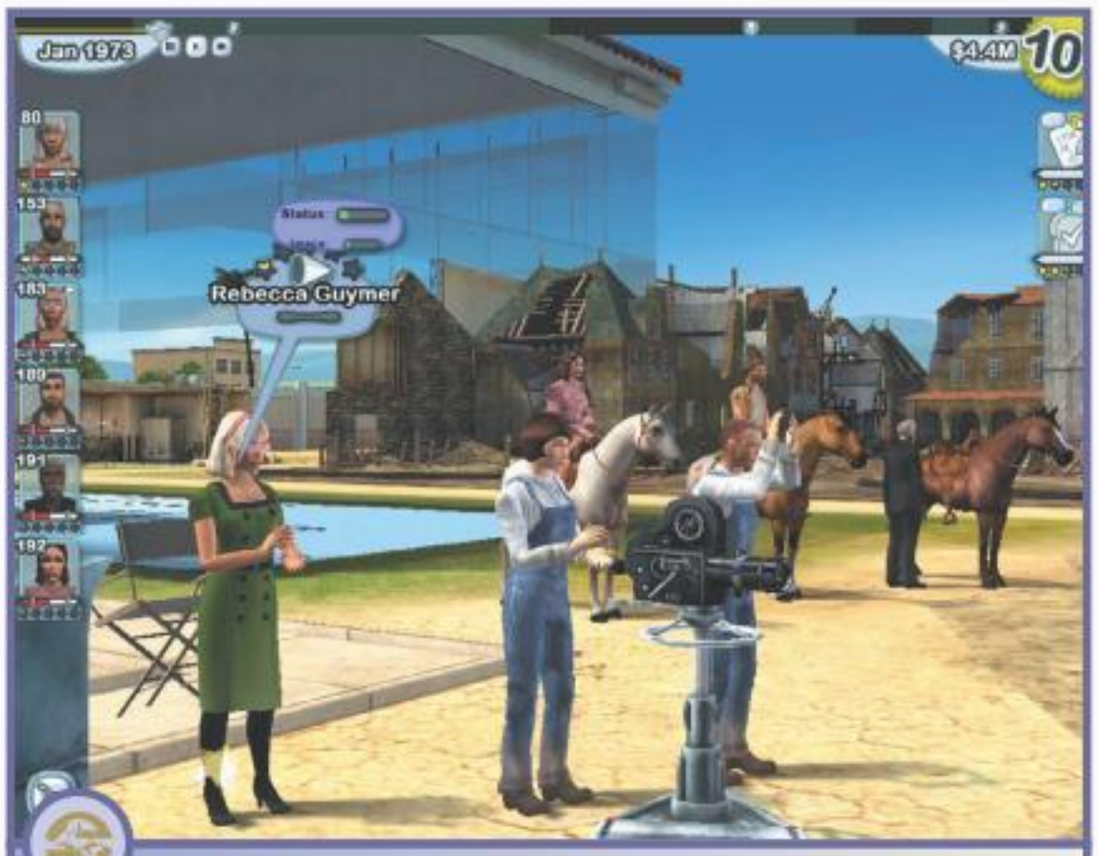
Далее. Интерфейс, за вменяемость которого мы так опасались, оказался настолько простым, что аж противно. Над киностудией, как в **Black & White**, незримо парит наша божественная длань, которая всегда может схватить любого сотрудника за шкирку и перетащить его в нужное место. Грубо говоря: видите праздношатающихся сценаристов? Хватаете подлецов за ворот и перетаскиваете в сценарную мастерскую. Прочувствовав рабочую обстановку, кудесники пера садятся за пишущие машинки и немедленно начинают строчить очередной шедевр.

Осталось только вспомнить слова диалога из «Криминального чтива» — и золотая пальмовая ветвь практически ваша!

Когда шедевр написан — самое время заняться кастингом. Подбираем с окрестной помойки нескольких юных талантов, забрасываем их в студию и начинаем делать из них звезд большого экрана. В первую очередь займемся внешним видом ну, скажем, вон той студенческого вида девушки. Сперва забросим ее в тренажерный зал, дабы привела в порядок тощие ноги, потом отправим в гримерку — пусть специалисты нарисуют ей глаза, губы — в общем, все как надо. Дальше — самый ответственный момент: хватаем юную актрису за талию и со всего размаха швыряем в клинику пластической хирургии. Нажимаем пару нужный иконок, и — оп! — на глазах удивленной публики грудь нашей звезды увеличивается сразу на три размера. И пока она (в смысле звезда, а не грудь) удивленно хлопает ресницами и внимательно ощупывает новый подарок от студии, в графе ее внешних данных прибавляется жирный плюсик.

Конечно, пытливый читатель уже не может сидеть на месте и вопиет: ну а главное, главное-то как же? Как же в The Movies, собственно, снимается само кино? А так: практически для каждого фильма у нас есть более сорока, что называется, «классических сцен» — тут вам и погони, и драки, и проникновенные монологи, и широкие панорамные кадры, и любовные сцены, и все остальные возможные клише, которые только были изобретены кинематографом. В каждую из «сцен» помещаются необходимые для ее съемки персонажи. Если это погоня, то на съемочную площадку нужно закинуть двух актеров: главгероя и главзлодея, если это, скажем, сцена из фильма про семейные ценности, то на площадке нужно разместить уже троих: главгероя, главгероиню и некое-

На стенде Singles 2 было организовано реалити-шоу наподобие «За стеклом», только без стекла и с моделями.



К сожалению, на Клинта Иствуда нам не хватило бюджета. Зато на этот раз мы хотя бы снимаем настоящих лошадей!

го персонажа второго плана в роли мужа, который вернулся из командировки.

После того как отсняты все сцены фильма, их можно собственноручно смонтировать, облагородить спецэффектами и даже... озвучить. Да-да, наложить на кино собственную звуковую дорожку (в игре есть даже система синхронизации движения губ персонажей с произносимым текстом!), добавить немного музыки, перевести в avi-формат и выложить в интернет на потеху миллионам!..

А можно, собственно, ничего этого не делать, а продолжить играть в The Movies: запустить кино в прокат, получить положенные барыши, закупить дорогущих декораций и начать снимать авторскую версию «Титаника». Или новых «Унесенных ветром». Или остросюжетный кинофильм «Пророк Моисей против Годзиллы» с Никитой Михалковым в роли, понятно, Годзиллы.

Мало того, если вас воротит от кинопроизводства, то вы можете просто нанять режиссеров-негров, а сами полностью сосредоточиться на менеджменте студии. Или, наоборот, взять на работу приказчика-управляющего и с головой уйти в творчество.

В общем... Друзья! Поверьте нам, очарованным очевидцам, The Movies — это куда больше, чем очередной «тайкун» с The Sims-элементами (хотя да — очень на то похоже). Эту игру стоит подождать хотя бы ради того, чтобы убедиться, что даже в наше время сплошных бизнес-планов, маркетинговых исследований и запланированных блокбастеров в индустрии еще не зачахли светлые умы, которые умеют генерировать нестандартные идеи. Да и ждать-то, меж тем, осталось всего ничего: Activision божится выпустить The Movies на прилавки уже в октябре этого года. Вот тогда, как говорится, и похохочем.

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Жанр: Стратегия
Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment/Petroglyph Games
Дата выхода: Январь 2006 года

О **Star Wars: Empire at War** было, наверное, уже сказано больше, чем о Ленине, но не упомянуть об этой чудесной стратегии еще раз было бы просто кощунством. Игру делают бывшие сотрудники **Westwood** (создатели серии **Command&Conquer** и ее спин-оффа **Red Alert**), которые не пожелали переходить в **Electronic Arts** и организовали собственную студию **Petroglyph Games** (базируется прямо через дорогу от бывшего офиса Westwood).

Впервые в истории жанра действо развернется как на земле, так и в космосе. На поверхности планет баталии будут в полном 3D (вылитый **Command &Conquer: Generals**), а вот в космосе корабли расфасованы по «этажам» — так удобнее (сами сражения, кстати, неимоверно зрелищные — они выглядят почти как в фильме). Сюжета как такового нет, поскольку кампания планируется динамическая. События Empire at War приходятся на промежуток между четвертым и третьим Эпизодами — эпоху становления Империи. Противоборствующие стороны разительно отличаются друг от друга: у Империи — огромная армия клонов и мощный экономический базис, у повстанцев — полтора инвалида, вынужденных все время скрываться. Ресурсов нет вообще — деньги начисляются автоматически, а их приток зависит от количества планет под вашей пяткой.

Сомневаться в качестве игры не приходится — создатели Command&Conquer вряд ли могут дать маху (недавно из Electronic Arts к ним перебежали еще Крис Рабиор и Адам Исгрин, доселе занятые над **Red Alert 3**). И все же скрестить пальцы и световые мечи не помешает — мало ли что.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: LucasArts Entertainment/Pandemic Studios
Дата выхода: Конец 2005 года

Star Wars: Battlefront едва успел появилась на свет (сентябрь прошлого года), а разработчики уже обещают вот-вот разродиться сиквелом. Шутка ли — за кратчайшие сроки игра разошлась тиражом едва ли не большим, чем серия **Battlefield**, по образцу которой она, собственно, и создавалась. А все благодаря удачной дате релиза — одновременно с новым изданием классической Star Wars-трилогии.

Battlefield 2: как видите, после атаки клонов сносит башню даже танкам.

Основная идея конечно же осталась без изменений. Вы выбираете конфликт, в котором хотите принять участие (воссозданы все заметные сражения обоих трилогий), сторону, класс бойца (его теперь можно менять прямо во время игры возле специальных точек на карте) и до посинения гвоздите противников — на своих двоих или оседлав какое-нибудь транспортное средство. Никакого намека на осмысленность или тактику, зато весело.

Во второй части, помимо битв на планетах и внутри звездолетов, появятся сражения в космосе. Проникнув на каком-нибудь TIE-Fighter'е или X-Wing'е в ангар чужого крейсера, можно покинуть свой корабль и действовать уже на чужой территория — снимать врагов прямо в месте их респауна.

Одиночная кампания, которая доселе представляла из себя никак не связанный набор уровней, обзаведется сюжетом, а в списке локаций появятся Утапау (именно там погиб генерал Гривус) и Мустафар (та самая планета, где Энакину произвели обрезание ног). Джедаи и прочие «заезжие знаменитости» отныне станут доступны любому игроку (раньше ими управлял искусственный интеллект) — но только после выполнения определенных условий.

Видеоряд никаких изменений не претерпит: игра выходит на PC, PlayStation 2, Xbox, стиральных машинах, кофемолках и овощерезках, так что...

MYST V: THE END OF AGES

Жанр: Квест
Издатель/Разработчик: Ubisoft/Cyan Worlds
Дата выхода: Сентябрь 2005 года

На E3 вокруг пятой части Великого Могучего и просто Культового **Myst** не было абсолютно никакой шумихи. Наблюдалось какое-то странное, я бы даже сказал — подозрительное молчание. Шутка ли — одна из самых уважаемых игроэпопей всех времен и народов плавно подходит к концу. **Myst V: The End of Ages** будет самым последним «Мистом». История заканчивается, Книги-Миры закрываются навсегда.

Пятая часть обещает стать веским финальным словом в истории о волшебных Мирах, о древней расе Да'Ни, о писателе Атрусе и всем его семействе. Как и все прочие «Мисты», The End of Ages станет все тем же чистокровным квестом-с-видом-от-первого-лица: завораживающе красивые пейзажи, хитромудрые механические головоломки и оркестровый саундтрек — и ничего лишнего. Правда, в отличие от **Myst IV: Revelation**, который вышел бу-

Это, напоминаем, кадр из стратегической игры. А теперь вообразите себе масштабы местной космической битвы!

Разработчики Myst V решили оторваться напоследок и превратить свое детище в самый красивый квест в мире.

У входа в L.A. Convention Center американская армия как обычно устроила костюмированное милитари-шоу.

квально несколько месяцев назад, в The End of Ages будет использоваться современнейший трехмерный движок, который заставит биться в истерике вашу видеокарту и будет на полную катушку использовать технологические достижения последних лет. Да что вообще говорить: лучше посмотрите на один из окрестных скриншотов и скажите — вы когда-нибудь видели в компьютерных играх что-нибудь подобное? Вот, а в динамике картинка Myst V так и вовсе выносит на счет раз. Самый красивый квест всех времен и народов, если не больше.

Что же насчет всего остального, то в пятой части у нас больше не будет «некоего безымянного персонажа по имени Игрок», а появятся сразу два вполне конкретных главных героя: Эшер — архивариус одного из племен Да'Ни, а также Иша — дочь Атруса (она же маленькая девочка из **Revelation** и рыжеволосая леди из **Uru: Ages Beyond Myst**). Что интересно — у The End of Ages будет открытая концовка, и в зависимости от того, как себя поведут главные герои, какие поступки они будут совершать и какие выбирать пути, нас ждет два абсолютно разных окончания игры. Однако вне зависимости от того, к какому из финальных роликов вы придете, в самом конце все равно случится что-то такое, что навсегда уничтожит волшебные Книги-Миры...

А что потом? А вроде как и ничего. По слухам, которые во время E3 витали в окрестностях стенда Ubisoft, Рэнд Миллер (отец, создатель и идейный вдохновитель всех «Мистов») собирается то ли переключиться на другие проекты, то ли вообще уйти из индустрии. Сейчас очевидно лишь одно — The End of Ages будет действительно последним «Мистом». Колесо времени совершило полный оборот и остановилось — эпоха «Великих Квестов» закончилась...

Грустно, черт побери.

PRINCE OF PERSIA 3

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Ubisoft
Дата выхода: Ноябрь 2005 года

«Нет-нет, наш Принц вовсе не плохой! Это *они* заставили его стать таким! Чтобы выпустить свое Темное Я на волю и навсегда победить зло, Принц вовсе не должен сам стать злом, для него куда важнее в любых обстоятельствах суметь оставаться человеком — добрым, чутким, отзывчивым...» — как раз в этот момент на плазменном экране за спиной **Ubisoft**-человека Принц бойко отвинчивал рога каким-то жутким упырям. «Принц... да что говорить, он просто само воплощение добра!».

Ну, блин. Что бы там ни вещал возле E3-стенда специально подготовленный Ubi-проповедник, верить ему, друзья, нет никакого резона. Третья часть **Prince of Persia**, самого кровожадного экшена последних лет, обещает стать чуть ли не брутальней двух предыдущих вместе взятых. Однако об этом — чуть позже. Сейчас немного о сюжете.

Итак, как вы помните, Принц и прекрасная Кайлина, хорошенько отвесив непечатного всем врагам человечества, возвращаются в столицу Персии — город Вавилон. И что они, значится, там видят? Разруху, голод и повсеместные народные восстания. И не успевают наши герои как следует сообразить, что же это такое вокруг происходит, как некие бунтовщики тут же вяжут Принца и увозят бывшего персидского наследника в неизвестном направлении. Кайлина, не находя иного выхода, тут же на месте совершает ритуальное самоубийство и освобождает Пески Времени (о нет, опять!!!), чтобы освободить любимого... Однако шутки со временем, как известно, не проходят даром (а за две предыдущие части Принц и все его женщины успели достаточно нашалиться с Песками Времени) — и вот, где-то из пучин пространственно-временного континуума, в наш мир из параллельного измерения пришло злое аль-

Привет, я Боб! Сперва я умер и стал зомби, но теперь нашел работу промоутера.

Кстати, по слухам, над stealth-элементами нового «Принца» работает один из дизайнеров Splinter Cell.

Привет, я Линда! Когда в нашу компанию пришел Боб, я стала безработным зомби.

Единственное доказательсвто того, что ОН все-таки существует! Но, увы, не на этой E3.

С нашей последней встречи Кинг-Конг здорово изменился и стал практически неотличим от тиранозавра Рекса.

Самый настоящий лохотрон на стенде True Crime! Правда, вместо наперстков — карты.

тер-эго Принца — его коварный брат-близнец. Страшно? Вы уж, небось, подумали, что Плохой-Принц-из-параллельного-измерения теперь начнет охоту на Принца Хорошего? А вот как бы не так: оба Принца неожиданно быстро находят общий язык, можно сказать сдружаются, и начинают на пару демонстрировать козьи морды всем врагам Вавилона. Такая, значит, здесь завязка.

Что же до всего остального, то в третьей части нам обещается все то же самое, что и в первых двух, но больше, жестче и еще веселее. Так как после успеха Sands of Time в Ubisoft поставили производство новых «Принцев» на поток, то графический движок, приготовьтесь к худшему, остался прежним (косметические улучшения вроде более детализированных моделей и улучшенной анимации, понятно, не считаются). Поэтому, чтобы хоть как-то оправдать цифру «3» в названии новой игры, разработчикам пришлось существенно попотеть над новыми фишками геймплея. Поэтому далее — о главном.

Итак, главное: теперь среди двух принцев у нас царит полное разделение труда: Принц Хороший все больше специализируется на решении головоломок, акробатике и фокусах с гравитацией, а Принц Плохой — на откручивании гадам рогов и выбивании из них всякой нехорошей субстанции. И если насчет первого все более-менее понятно, то вот откручивание рогов у нас несколько разнообразилось. Так как действие игры по большей части будет происходить на улицах Вавилона, то в первую очередь в Prince of Persia 3 появятся, только не падайте, stealth-элементы! Вооруженный коротким ножом Плохой Принц сможет незаметно подкрадываться к врагам сзади (чтобы сделать с ними сами понимаете чего), прятаться в тенях, прикидываться ветошью, бесшумно падать недругам на головы и совершать тому подобные трюки в духе Сэма Фишера.

Однако если враги вас все-таки заметили, то ничего страшного, можно прекращать валять Ваньку со «стэлс-элементами» и как следует накостылять всем негодяям старыми проверенными способами. А можно, кстати, и не накостылять, а обернувшись Хорошим Принцем, аки мартышка ускакать по водосточным трубам и карнизам на крышу (ах да, мы совсем забыли сказать — превращаться из Хорошего в Плохого и наоборот можно в любой момент времени нажатием всего одной клавиши).

Из других потех Prince of Persia 3 еще нам особенно рекомендуется попробовать гонки на боевых колесницах. Со стороны сей вид спорта выглядит, надо сказать, очень впечатляюще: клубы пыли, стук колес, ревущие наездники и тому подобный древнеперсидский колорит.

Напоследок же можно сказать одно: третий «Принц» в целом произвел те же впечатления, что в свое время произвели и первые две части — без вопросов состоявшийся хит. Очень, то есть, и очень хорошо. Откуда в этой игре такая звериная притягательность, нам, если честно, совсем непонятно.

PETER JACKSON'S KING KONG

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Ubisoft Entertainment/Ubisoft Montpellier
Дата выхода: Зима 2005 года

Пока Питер Джексон (режиссер трилогии «**Властелин колец**») наводит последний марафет на свой грядущий блокбастер «**Кинг Конг**», в **Ubisoft** лихорадочно доделывают одноименную игроизацию. У руля стоит сам Мишель Ансель — руководитель, сценарист и дизайнер **Beyond Good&Evil** и создатель **Rayman**.

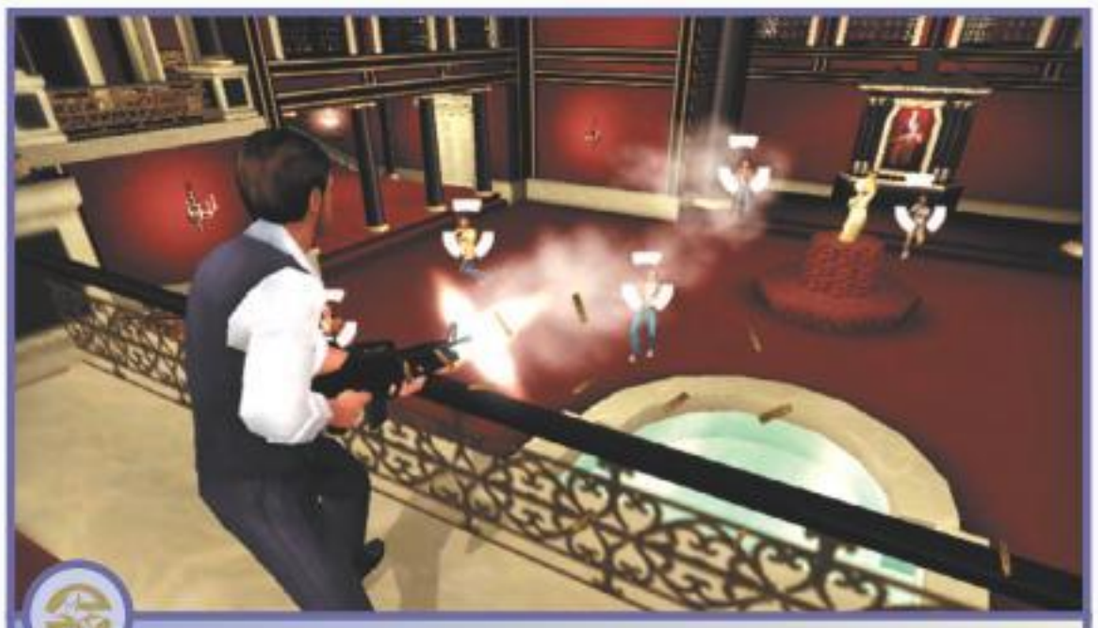
Игра будет разделена на две части, сильно отличающиеся друг от друга. В первой половине вам предстоит бегать в шкуре Джека Дрисколла (*отличная фамилия, Джек!* — ***Прим. ред.***), попавшего вместе с друзьями на кишащий динозаврами остров Черепа (там и обнаружится Кинг Конг). Судя по роликам, все это дело будет очень похоже на обычный шутер, с той лишь разницей, что оружие здесь играет чисто символическую роль: копья, луки, револьверы и прочие погремушки (у рептилий же — несколько центнеров веса и клыки толщиной в руку взрослого человека). По всей видимости, самых крупных динозавриков придется заманивать в ловушки или убивать еще какими-то изощренными способами. Вторая половина игры — прогулки самого Кинг Конга по городу, то, ради чего, собственно, и затевался весь балаган.

Помимо персоналок, Peter Jackson's King Kong почтит своим присутствием на всех консолях нынешнего и следующего поколения (за исключением разве что монстрика под именем **Nintendo Revolution**), но в плане графики игра выглядит довольно бодро. Релиз, как нетрудно догадаться, будет приурочен к выходу фильма, чья американская премьера состоится 14 декабря, а русская, по доброй традиции, дай бог чтобы в марте...

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Vivendi/Radical Entertainment
Дата выхода: 2006 год

На E3-стенде Vivendi стояла одна неприметная кабинка, крашеная бело-черными цветами, на которой было написано всего одно слово: **Scarface**. И чуть ниже — «Be Tony Montana». Понятно, что от желающих «быть Тони Монтаной» не было отбоя, однако внутрь кабинки пускали исключительно прессу (на широкой публике не было показано ни одного даже самого завалящего анонса проекта), да и то по предварительной записи или договоренности. Едва оказавшись внутри, мы, натурально, испытали благоговейный трепет: огромный дубовый стол, красная сатиновая скатерть, необъятная золотая пепельница с ангелочками, початая бутылка «Джека Дэниелса» и огромная, еще дымящаяся сигара. Создавалось такое ощущение, что здесь буквально минуту назад был ОН — Тони Монтана, Лицо-со-шрамом... А потом, на мониторе где-то слева от стола, мы увидели «это».



Как ни крути, но *такому* Тони Монтане никогда не стать настоящим Аль Пачино.

Вот E3, которую никто никогда не фотографирует. А ведь всего в двадцати метрах отсюда показывают UT 2007!..

Не сказать чтобы пришли в ужас, но оторопели изрядно. Значит, представьте: последние кадры культового к/ф «Лицо со шрамом»: израненный Тони Монтана стоит на балконе и обещает всем ублюдкам перестрелять их, как собак. Кино заканчивается, и начинается игра-сиквел. Тони Монтана все так же стоит на своем балкончике и едва может насчитать в своем теле пару тысяч полигонов. Ублюдки (в каждом из которых полигонов примерно втрое меньше) начинают махать пушками, стройными рядами бегут по направлению к Тони и комично дергают конечностями. Завязывается перестрелка, и происходящее начинает живо напоминать **GTA**. Но не **San Andreas** и даже не **Vice City**, а просто **GTA III**, тот самый, что вышел три года назад. Та же устаревшая графика, такая же неуклюжая динамика, те же странные спецэффекты. Пока мы удивленно потираем глаза, Тони носится по своему особнячку и резво колошматит ублюдков прикладом. Когда дело доходит до кулачных боев, то на память сразу же приходит **True Crime** — игра, опять же, без малого двухлетней давности.

Картина меняется: теперь Тони, сменив модный костюм-тройку на попугайской расцветки гавайскую рубаху (нет, мы, конечно, понимаем, что дело происходит в восьмидесятых, но... это ведь Тони Монтана!), шагает в сторону пляжа. Вот Тони садится в катер, вот Тони заводит мотор, вот Тони начинает рассекать квадратные волны (а ведь, друзья, где-то на соседнем стенде в это время показывают «**Пиратов XXI века**» и «**Морского охотника**»!). Мы спешно просим показать нам что-нибудь еще.

Следующая сцена: Тони Монтана расстреливает все тех же знакомых ублюдков на какой-то автостоянке. Человек из Vivendi, который проводил демонстрацию и до этого момента, казалось, спал, вдруг разражается длиной тирадой о том, что в игре будет нелинейный геймплей, что Тони может свободно садиться в любую машину, перемещаться по Майами в любом направлении, вообще вести себя как заблагорассудится игроку. Может, например, выполнять сюжетные миссии, а может и просто заниматься уличным разбоем и грабежом банков. «А добытые деньги спускать на стволы, наркотики и продажных женщин! Правда, прикольно, чуваки?». «Ага, прикольно», — думаем мы и грустно смотрим на серые текстуры местного Майами.

После того как презентация заканчивается, между нами и человеком возникает примерно следующий диалог:

— Простите, а вам не кажется, что ваша игра несколько... ммм... устарела?

— Чу! Глупости.

— Но все то же самое было в True Crime.

— В каком-каком «Crime»?

— И в Grand Theft Auto.

— Чего-чего «Auto»?

— Так чего же в вашем проекте такого... Чем он, грубо говоря, круче?

— Ну, блин, вы чего, мужики, мешком ударены?

— Ударены.

— Не догоняете?

— Нет, мужик, не догоняем.

— Так, блин, тем круче, что тут есть Тони Монтана!..

В общем, что можно сказать в итоге. Дата выхода The World is Yours назначена на «неопределенный 2006 год» (читай — дай бог выйдет к осени), но уже сегодня игра выглядит морально устаревшей года этак на полтора, а что с ней станет к релизу? Тони там Монтана или не Тони Монтана — выводы, пожалуйста, давайте делайте сами.

Ну и за Тони Монтану очень, конечно, обидно. Такой колоритный персонаж ей-богу достоин куда как лучшей «игроизации».

JAWS UNLEASHED

Жанр: Симулятор акулы
Издатель/Разработчик: Majesco Entertainment/Appaloosa Interactive
Дата выхода: Август 2005 года

Проверенный временем факт: люди, которые работают на благо детей, рано или поздно становятся пациентами дурдома. **Running with Scissors** до выпуска **Postal** увлеченно лепили «обучалки» (см. **Sesame Street**) по заказу «**Диснея**». Феликс Зальтен, автор сказки про олененка Бэмби, устав от приторных детских книжек, выпустил «автобиографическую» трилогию о похождениях венской проститутки (одно из самых скандальных литературных произведений его времени). Та же история и с **Appaloosa Interactive**: три года назад эти ребята сделали безобидную детскую аркаду **Ecco the Dolphin: Defender of the Future**, а сейчас высиживают... симулятор акулы **Jaws Unleashed**, с превеликим трудом вписавшийся в рейтинг Mature.

Как и положено акуле, наша подопечная озабочена только одним вопросом — кого бы сожрать. В пищу идет все любое: проплывающая мимо рыбина, скот, имевший неосторожность близко подойти к воде, и, конечно, люди. Заполучить на завтрак, обед или ужин двуногого паразита не так просто — купаются они обычно только на пляжах, где есть служба спасения, а по морю передвигаются на лодках и катерах, оснащенных гарпунами и огнестрельным оружием. У нашей акулы из оружия только мощная челюсть и сильный хвост, но этого хватает для того, чтобы успешно топить плавсредства людишек и даже разрушать прибрежные постройки. В океане обитает более 50 видов живых организмов, некоторые из них опасны (например, рыба-молот).

Jaws Unleashed создается по мотивам спилберговского блокбастера «**Челюсти**», с фильмом ее связывает лишь общая тематика. Сюжет (да, будет полноценная кампания!) стартует через тридцать лет после событий киноленты, и, судя по всему, крутиться он будет вокруг охоты на нашу с вами акулу. Если не хотите заморачиваться прохождением кампании, всегда можно загрузить любую локацию и порезвиться в свое удовольствие. На однообразие уровней жаловаться не придется: пляжи с сотнями людей, ночные стелс-миссии, нефтяные платформы, доки, тропические острова...

В E3-версии не понравился только один момент: рыбы были какие-то апатичные: вместо того чтобы удирать от акулы со всех плавников, они флегматично плавали вокруг. В остальном же Jaws Unleashed смотрится на ура. Слишком многого, однако, от нее ждать не стоит — весь геймплей, по большому счету, сводится к тому, чтобы утюжить океан и пожирать все, что попадается на глаза. А это, знаете ли, имеет тенденцию надоедать.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Жанр: Ролевая игра
Издатель/Разработчик: 2K Games/Bethesda Softworks
Дата выхода: Конец 2005 года

Bethesda Softworks определенно хотят загнать нас в могилу: мы едва успели переварить бездонный **Morrowind** и его аддоны, а они уже грозятся вот-вот выпустить продолжение. **The Elder Scrolls IV**, как и ее предшествен-

Да, друзья, в дикой природе все далеко не так, как в нашей жизни. Далеко, блин, не так.

На Борисе: доспех из чистого малахита, шлем +5, кальсоны из драконовой кожи. Предоставлены бутиком «Кузнец и Кэ».

ницы, будет самостоятельной историей, не связанной с предыдущими частями. На сей раз местом действия выбрана провинция Cyrodiil (столица империи Тамриэль). Игра начинается с того, что император Тамриэля узнает о готовящемся покушении на свою жизнь и пытается покинуть дворец через секретный выход. Несмотря на все меры предосторожности, убийцам удается перехватить его и нанести смертельное ранение. Перед гибелью император успевает передать главному герою (уголовнику, возле камеры которого и произошло нападение) Амулет Королей и попросить его об услуге — найти человека, способного закрыть портал в тот самый Oblivion (тамошний аналог ада).

Бросаться сломя голову на поиски этого товарища — необязательно: как и раньше, оттягивать выполнение основного задания можно хоть до бесконечности. Тем временем можно заняться исследованием игрового мира и второстепенными квестами. Размеры вселенной будут поменьше, чем в Morrowind (впрочем, в других интервью разработчики говорят прямо противоположное), зато уровень детализации вырос в разы. Результат налицо: от **Oblivion** прямо-таки веет сказочной атмосферой и каким-то почти домашним уютом.

Персонажей оснастили новым искусственным интеллектом (так называемый **Radiant AI**), и теперь они действуют не по указанию нескольких скриптов, а исходя из своих текущих потребностей (за вычетом тех моментов, которые предусмотрены сценарием). Если проголодались — пойдут в ближайший магазин или трактир. Если не на что купить еду — попытаются заработать денег или украсть их у кого-нибудь (вашего персонажа, кстати, тоже могут обокрасть). Помимо того, они спят, ходят в церковь, разговаривают друг с другом — в общем, всеми силами имитируют бурную жизнь. Поведение и привычки NPC зависят от их характеристик.

Еще в Morrowind разработчики обещали сделать так, чтобы диалоги строились «на лету», но так толком и не довели до ума эту систему. В Oblivion она наконец появится в том виде, в каком ее и задумывали: каждый раз, когда вы заговариваете с персонажами, они будет говорить что-то новое, а реплики формируются исходя из их текущих целей. Все диалоги полностью озвучены (к генерируемым диалогам это, видимо, не относится), причем уже сейчас разговоры занимают *половину* объема игры.

Боевая система не изменится ни на йоту: наносимый урон все так же зависит от силы вашего героя, прочности брони противника и типа удара. Обозревать окружающий мир вновь предстоит от первого лица. Вид «из пятой точки» предусмотрен, но он лишь «приложение к». Ориентироваться на местности поможет компас, он же указывает на mission objectives (а не проще было сделать мини-карту?). Дурной пример заразителен: ненавистные мини-игры из **Knights of the Old Republic** пришлись по душе сотрудникам Bethesda Softworks (они, дескать, нравятся новичкам), и они решили добавить их в Oblivion.

Монструозный редактор **TES Construction Set**, с помощью которого для Morrowind были созданы тонны модов, карт и всевозможных моделей, станет еще удобнее, а многие операции вообще можно будет автоматизировать (например, генерацию целых фрагментов карты).

Игра практически готова, впереди только отладка и вылавливание багов. Эта «отладка», правда, может затянуться на несколько лет (Morrowind делали с 1996 по 2002 год), но нам кажется, что на этот раз такого не будет: Oblivion хотят выпустить одновременно со стартом Xbox 360, поэтому тянуть с релизам разработчикам просто не с руки. На PC игра, наверное, выйдет чуть позже — в начале следующего года.

PREY

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: 2K Games/3D Realms Entertainment и Human Head Studios
Дата выхода: Начало 2006 года

Многострадальный **Duke Nukem Forever** на E3 не привезли, зато показали большой отрывок из **Prey** — еще одного долгостроя **3D Realms**, начатого еще в 1995 году, пару раз закрытого и не меньшее количество раз возрожденного (краткую историю злоключений этой игры см. в «**Новостном меридиане**» прошлого номера).

Главная роль в Prey отведена молодому индейцу-чероки Томми Хоку. В один далеко не прекрасный вечер над его резервацией появились инопланетяне, которые похитили всех ее обитателей, любимый бар Томми и его самого. Вместо того чтобы объединиться с алиенами и сообща накостылять бледнолицым, наш чероки затевает против них крестовый поход — дабы остановить вторжение инопланетной заразы на Землю и спасти свою девушку. В это самое время его посещает дух давно усопшего дедушки, который вызвался научить внука астральным премудростям чероки.

Благодаря дедуле, Томми овладеет умением покидать свое тело и разгуливать по уровням в обличии духа. Будучи в астрале, можно незаметно подкрадываться к противникам, проникать сквозь стены и решать головоломки (аналогичная фишка была в серии **Legacy of Kain: Soul Reaver**). Главное — позаботиться о собственном теле: если враги наткнутся на вашу бесхозную тушку, они не будут долго раздумывать над тем, что с ней делать. Впрочем, смерть нашему герою тоже не страшна — после гибели он попадает в некий «буфер» между реальным и потусторонним мирами. Достаточно снять из призрачного лука несколько та-

Это, только не падайте, не booth-girl, а обычная посетительница E3... Фанатка!

мошних тварей — и перед Томми разверзается дыра, ведущая в то самое место, где лежит его труп. Корабль инопланетян живет по собственным законам: здесь можно спокойно перемещаться по потолку и стенам (просто прыгнув на них), а вместо дверей и лифтов — порталы-окна (в них видно, что находится по ту сторону).

Prey создается на движке **DOOM 3**, но такое ощущение, что авторы использовали не только движок, но и сами локации третьего «Дума» (чуточку их переделав) — сходство один в один: те же узкие, едва освещенные коридоры, то освещение, практически те же самые монстры (мутировавшие люди, в которых вселились духи алиенов). После ролика из Prey у нас вообще возникло подозрение, что уровни в DOOM 3 делала не сама **id Software**, а **Human Head Studios** (она давно сотрудничает с шарагой Кармака — например, именно ее дизайнеры готовили мультиплеерные уровни для **QuakeCon 2004**). Несмотря на это, Prey выглядит гораздо бодрее DOOM 3 — атмосферности и драйва в нем все-таки больше.

DOOM III? Quake IV?.. Ах нет же – Prey! На индустрию, как и предсказывал Нострадамус, началась атака близнецов.

HITMAN: BLOOD MONEY

Жанр: Stealth-action
Издатель/Разработчик: Eidos Interactive/IO Interactive
Дата выхода: Осень-зима 2005 года

Разумеется, не обошлось на E3 и без бритого дядьки со штрихкодом на затылке. В прошлых номерах мы уже рассказывали о новой серии похождений «сорок седьмого» — **Hitman: Blood Money**. Рассказывали о том, как некие злодеи начали охоту на сотрудников организации ICA, к которым относится и наш герой. Рассказывали и о том, что теперь Хитман, как и в самой первой части игры, станет получать за свою работу деньги и сможет потратить их на множество замечательных вещей: оружие, апгрейды для него (для каждой пушки разработчики обещают сделать не менее десятка модернизаций), экипировку, подкуп полицейских и тому подобное.

На E3 все мы узнали — каким образом израсходовал свой первый гонорар наш герой. Он потратил его на... стажировку у Сэма Фишера! Ага, агенты АНБ, самой крутой американской спецслужбы, оказывается, тоже подрабатывают «на стороне». Главный виртуальный шпион планеты научил своего коллегу-киллера огромному количеству крайне полезных трюков. Во-первых, это, конечно, акробатика. В Hitman Blood Money мы сможем перелезать через стены, свешиваться с уступов и труб и вытворять много чего еще. Во-вторых, «сорок седьмой» теперь умеет использовать людей в качестве «живого щита». Ну а если «щит» вдруг начал размахивать пушкой, за что был отправлен на тот свет, то труп, разумеется, придется спрятать, например в ближайшем холодильнике. Хотя сотрудник **IO Interactive**, который показывал игру прессе, предпочел для этого стиральную машину. Кто-то мигом задал вопрос — а можно ли теперь нажать кнопочку «вкл.»? Чтобы, понимаешь, выстирать бедняжку перед отправкой на небеса. Нет, к сожалению, нельзя — наверное, эту фичу приберегли для пятой части.

Третье и, пожалуй, главное нововведение — это возможность прятать оружие. Представьте сами: наш герой заходит в людное помещение, достает пистолет и убирает его в рукав. Теперь главное — двигаться очень осторожно. Если побежишь, то все, конец маскировке — кто-нибудь обязательно заметит ствол. Кстати, подобный трюк можно проделать и с небольшим пистолетом-пулеметом. Прячет его наш герой, правда, уже не в рукаве, а, прошу прощения, между ног.

Небольшой «процент» от гонорара лысого киллера достался и компании-разработчику, которая решила вложить деньги новый графический движок. Очень правильная инвестиция! Hitman: Blood Money, конечно, не превзошел пресловутые **DOOM III**, **Far Cry** и **Half-Life 2**, но, по сравнению с той же третьей частью, выглядит замечательно — в основном, как уже говорилось, благодаря повышенной детализации.

Ну и, конечно же, разумеется, что одной порцией «кровавых денег» дело вовсе не ограничится. Следующий гонорар Хитман будет тратить уже вместе с нами — произойдет это в конце года, когда игра появится в продаже.

Так, кто еще не хочет оставить свой телефончик?!

Буквально у нас на глазах, дорогие читатели, происходит преступление на национальной почве.

25 TO LIFE

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Eidos Interactive/Avalanche Software, HMY1 Productions
Дата выхода: Лето 2005 года

Мода делать игры про бандитствующих афроамериканцев (ой, мы чуть не сказали неполиткорректное слово «ниггеры»!), начатая **GTA: San Andreas**, пришла, похоже, всерьез и надолго: в ближайшее время на наши головы свалится как минимум десяток подобных проектов. Первой по счету будет **25 to Life**.

«Четвертак» — очередная вариация на тему **Counter-Strike**, только на этот раз с неграми-рецидивистами вместо, простите за тавтологию, террористов. Полем боя станут кварталы условного американского мегаполиса, где идут бесконечные войны между уличными бандами, которых пытаются усмирить копы. Преступники вооружены более мощным оружием и могут использовать мирных граждан в качестве живого щита, но они хуже стреляют и их легче убить. Полицейские оснащены бронежилетами, тазерами и наручниками, но действовать вынуждены только законными способами. Максимальное число игроков невелико — всего 16 человек (потому что игра выходит еще на PlayStation 2 и Xbox).

Режимы сетевой игры ничем особенно не примечательны: War — стандартный дефматч; Robbery — аналог Capture the Flag, где гангстерам нужно пробиться сквозь оборону копов, стащить что-то ценное и благополучно вернуться к себе на базу; Raid — полицейские берут штурмом базу криминалитета; Tag — выигрывает тот, кто успеет намалевать больше своих логотипов, чем противник (при этом активно отстреливая вражеских «граффитистов»). Фигуру, одежду (будут настоящие марки), прическу и цвет кожи бойцов команды можно определять самому.

Что же до одиночного режима, который в подобных играх обычно делают «чтобы было», то в 25 to Life «сингл» снабдили вполне вменяемым сюжетом. Андре «Freeze» Франсис, член одной из уличных группировок (а по совместительству и главной герой нынешней обложки «**Игромании**»!), решил отойти от дел, но по ряду причин вынужден еще раз пойти на дело — в «последний» раз. Но тут, как поется в известной рэперской песенке, «выпить захотелось», и тут-то на его вышли детектив Лестер Уильямс и его напарница Мария Мендоза.

Музыкальное сопровождение 25 to Life составлено, разумеется, исключительно из хип-хопа и гангста-рэпа от доброго десятка небезызвестных в широких кругах исполнителей: **2Pac**, **Xzibit**, **Public Enemy**, **DMX**, **Shyne**, **KRS-ONE**, **Geto Boys**, **Tech N9**, причем пять треков будет написано эксклюзивно для игры.

Наконец, последний факт: консультирует разработчиков Фрэнк Уильямс (еще один Уильямс!), бывший редактор журнала **The Source** («Засос»?) и большой специалист по всему, что связано с уличными бандами.

Что же касается даты выхода, то если 25 to Life и не появится в продаже, когда вы будете читать этот номер, то уж совершенно точно выйдет не позднее конца нынешнего лета. Так или иначе — ждите нашу рецензию в ближайших номерах.

THE CHRONICLES OF NARNIA

Жанр: Action
Издатель/Разработчик: Buena Vista Interactive/Travellers Tale
Дата выхода: Ноябрь 2005 года

Заметили, что в нашем нынешнем E3-репортаже практически нет того, что мы называем «играми по фильмам»? Что, вдруг вспыхнувшая буйным светом тенденция взяла да и затихла? Ага, щас, — забудьте. **The Chronicles of Narnia** (полное название игры — только не падайте со стула: **The Chronicles of**

Если бабушкин скотный двор разом озверел, встал на задние лапы и надел доспехи — срочно смените комбикорм!

Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe — двенадцать слов, абсолютный рекорд!) — самая что ни на есть «игра по фильму», стопроцентный игровой мерчендайз. Однако следует сразу оговориться, что в отличие от большинства мутных мерчендайз-игр, эта обещает стать весьма добротным продуктом.

Для начала главный вопрос: вам что-нибудь говорит название «Хроники Нарнии»? Мне, к величайшему стыду, — нет, а ведь это, как выяснилось, книга, которая на Западе издается и переиздается тиражами не меньшими, чем «Властелин колец». Эдакое христианско-философское фэнтези про подростков с эпопейным оттенком (всего вышло семь книг о «Нарнии»). Фильм по мотивам (за авторством, между прочим, Эндрью Адамсона — режиссера обоих «Шреков»!) уже проходит стадию пост-продакшена, а одноименная игра, как водится, поступит в продажу в один день с мировой премьерой.

Собственно, об игре. The Chronicles of Narnia здорово похожи на другую игру по другому фильму — **The Lord of the Rings: The Return of the King** (десять слов — ну, немногим легче). Так же, как и во «Властелине колец», в «Хрониках» нам предстоит вдоволь побегать, для отвода глаз решить пару головоломок, ну а все остальное время развлекаться беспрерывным откручиванием рогов всевозможной фэнтезийной нечисти.

На презентации «Хроник» (которая, к слову говоря, проходила не в ревущем и душном выставочном холле, а в прохладной и тихой комнатке **Buena Vista**) нам показали несколько уже готовых игровых уровней. На первом подростки-главгерои устраивали ледовое побоище прямо на замерзшей реке. Они лихо колотили каких-то зловредных карликов, сшибали с небес не менее зловредных грифонов и по пояс вбивали в землю каких-то просто до невозможности зловредных орков. Сотрудники Buena Vista в это время рассказывали что-то о том, что игра одинаково подойдет как для взрослых, так и для детей. Ну да, конечно: на следующем демо-уровне два особо бойких подростка уже отвешивали звонких лещей какому-то гному-паралитику и, как следует поиздевавшись над стариком, принялись разбирать на запчасти прибежавших лесных леших. Причем — что главное — делали это с каким-то особым цинизмом: хватали с земли факелы, поджигали бочки, которые потом катили в гущу врагов, прыгали на лесовичков с деревьев, чинили, одним словом, полный беспредел.

А теперь серьезно — конечно, мы тут вот все язвим, но на самом-то деле игра будет очень даже хорошей. Нет, правда: отличная динамика, бодрые бои, достойный графический движок. Не проект AAA-класса, конечно, но весьма бойкий такой середнячок. Да и кроме того, мерчендайз — он на то и мерчендайз: все, кто в теме, наверняка придут в буйный восторг при виде знакомых лиц, имен и названий. А если учесть, что мировая премьера фильма намечена на ноябрь, то через три месяца в теме будут поголовно все. Так что при таком раскладе успех The Chronicles of Narnia практически обеспечен.

SPORE

Жанр: Симулятор всего
Издатель/Разработчик: Electronic Arts/Maxis
Дата выхода: Конец 2006 года

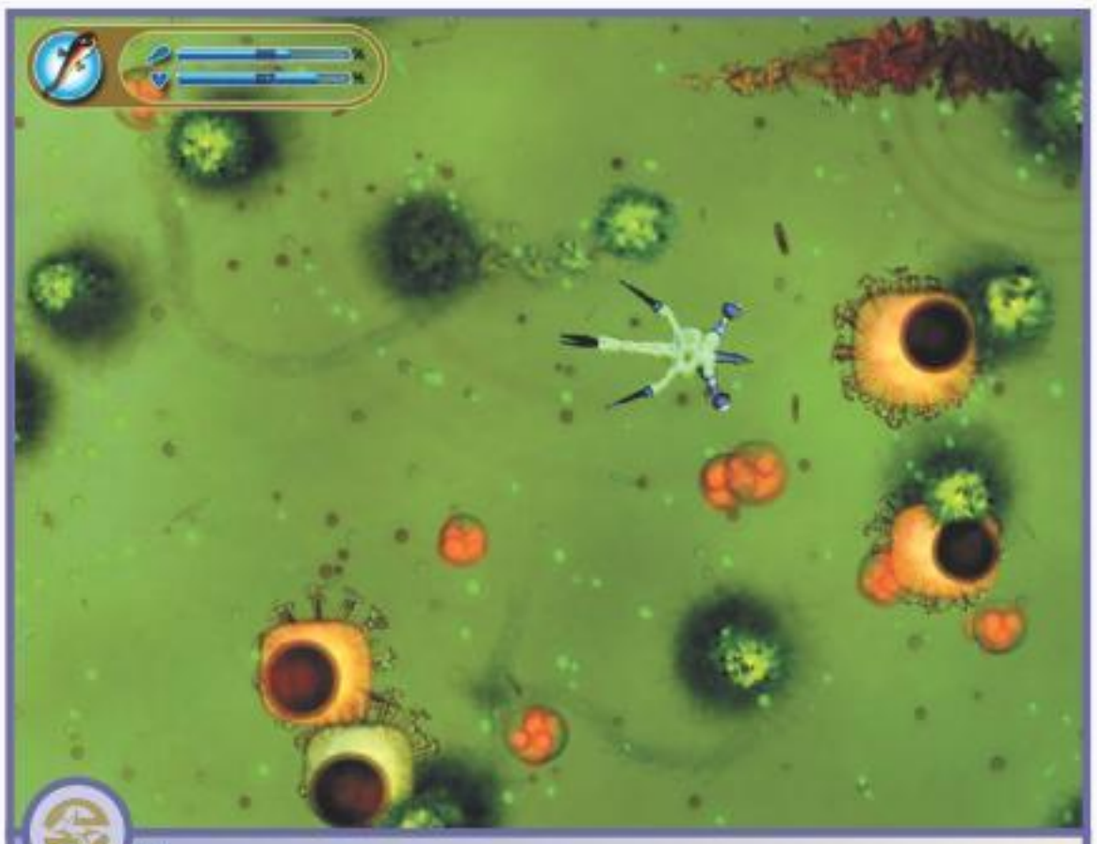
Уилл Райт, самый известный гейм-дизайнер в мире, никак не может угомониться. После **SimCity** и **The Sims**, которые поставили на уши и остальные органы весь мир, он мог с чистой совестью постричься на пару с КранК'ом в монахи, заняться спасением души (начав, например, издавать XXX-журнал), слетать в космос (в последнее время Уилл увлекся коллекционированием обломков российских космических кораблей) или просто встретить старость в окружении деннисричардз, мэрриткэббал и кэмеронкруз. Вместо этого Вилли задумал ни много ни мало объять необъятное — сделать... симулятор *всего*.

Spore (на первых порах игра называлась **Sim Everything**, но затем из соображений секретности ее переименовали) — это симулятор не отдельно взятой цивилизации и даже не всей планеты. Это симулятор целой вселенной. Игра стартует на самой нижней ступеньке эволюции. Мы, в роли амебы, плаваем в океане, поедаем другие микроорганизмы и всячески боремся за свое, пока еще микроскопическое место под солнцем — ни дать ни взять **Pac-Man**. Постоянно эволюционируя и размножаясь, наш вид со временем высвобождает для себя все больше жизненного пространства и становится все более и более сложным организмом. На этой стадии игра мутирует в натуральную action/RPG на манер **Diablo**: клик-клик-клик — чуть-чуть подросли, клик-клик-клик — получили новое умение, клик-клик-клик — нарастили третье щупальце и пятую ногу.

Проходит еще пара десятков миллионов лет (внутриигровых, конечно) — и вот уже под нашим началом оказывается не популяция диких зверей, а цивилизация разумных существ. Spore снова меняет кожу, превращаясь в подобие **Populous**. Вы отстраиваете города, развиваете экономику, двигаете вперед науку и технологии — короче, всеми силами тянете свое общество в светлое завтра. Ваши подопечные создают собственное государство, религию (или даже несколько религий), вступают в контакт с другими расами, которые развивались параллельно, затевают с ними кровопролитные войны и начинают выкачивать из планеты природные ресурсы (это уже натуральная **Civilization**). Освоив родной планетоид и высосав из него все соки, они принимаются за экспансию в космос, где им предстоит колонизация других звездных систем (к тому времени технологии дорастут до такого уровня, что небесные тела можно будет уничтожать одним щелчком мыши) и войны с инопланетянами. Заметьте, из амебы ваш вид может эволюционировать во что угодно — хоть в мерзких двуногих задохликов, хоть в саблезубых кашалотов, хоть в кротов-утконосов, хоть в летающих кроликов-людоедов.

Создать игру такого масштаба нынешними методами невозможно в принципе (все разработчики мира вместе взятые не способны смоделировать целую вселенную и миллиарды лет ее истории), поэтому в Spore будут использованы технологии демосцены, которые в «больших» играх еще не встречались (**.kkrieger** и **Darwinia** — это все-таки нишевые проекты). Разработчики «сформулируют» лишь

А когда-то это зеленое чудо было маленькой амебой. Представляете, что начнется, когда оно станет разумным?



Через каких-то пару миллиардов лет вооон та маленькая инфузория изобретет интернет и полетит в космос.

«законы природы» (т.е. механизм, по которому все это дело будет работать), все остальное — флора, фауна, AI живых существ и вообще любые объекты — генерируются прямо в процессе игры. Еще один плюс демо-сценерских технологий — компактность игрового мира: описание целой планеты умещается в несколько байт, а целой галактики — десятки мегабайт. Если вам кажется это слишком уж фантастичным, посмотрите творения мастеров демо-сцены (мы выкладываем их на диске каждого номера в разделе «**Игровой десктоп**») — ролики по две-три минуты и более там утрамбованы в несколько десятков килобайт.

В игру будет встроен редактор для создания любых предметов. Работать с ним так же легко, как лепить из пластилина: здесь потянул, там нажал, тут выровнял — и модель готова. Подберите для нее текстуру (можно взять готовую, а можно нарисовать — опять-таки с помощью встроенного редактора текстур), а дальше игра сама сообразит, что делать с готовой моделью. Например, если это живое существо, Spore распознает, где у него ноги, а где голова, как именно оно будет двигаться и чем питаться. То же самое произойдет, если вы скормите ему любой другой объект — будь то танк, камень или озеро. Объекты и даже целые расы, созданные другими игроками, можно будет импортировать в игру (на сайте Spore сделают специальный раздел, куда их можно будет заливать).

На прошедшей E3 игра получила больше всего наград: «Лучшая игра выставки» (**IGN.com**, **Game Critics Awards**), «Самая инновационная игра» (**GameSpot**, Game Critics Awards), «Лучшая стратегия» (**GameSpy**), «Лучшая игра для PC» (Game Critics Awards) и «Лучший симулятор» (опять Game Critics Awards).

Spore пока что находится на очень ранней стадии разработки, поэтому текущая дата релиза весьма и весьма условна. Проект гиперсложный (в мире нет ни одной игры подобного размаха), поэтому разработчики пока не готовы назвать даже примерные сроки. В любом случае это будет еще *очень* нескоро.

Но нас, впрочем, интересует куда более насущный вопрос: чем займется Уилл Райт по завершении Spore? Ничего крупнее вселенной вроде как не существует, так что...

CIVILIZATION IV

Жанр: Стратегия
Издатель/Разработчик: 2K Games/Firaxis
Дата выхода: Ноябрь 2005 года

Подумать только: она — великая, могучая, никем непобедимая — *новая «Цивилизация»* выставлялась на последней E3 абсолютно без всякой помпы. «А что вы хотите? — объяснял специально подготовленный человек из **Firaxis** перед тем, как начать демонстрацию, — эпоха великих игр, к каковым всегда принадлежала **Civilization**, давно прошла, сейчас настало время блокбастеров». Эх, что верно, то верно. Однако несмотря ни на что четвертая часть старушки «Цивилизации» вовсе не стала превращаться в новомодный блокбастер, а наоборот, стала еще глубже, еще умнее и еще элитарнее.

Хотя некоторые модные веяния, конечно же, очевидны. Во-первых, **Civilization IV** стала первой игрой серии, которая таки отважилась шагнуть в мир 3D. Как итог совершенно потрясающая трехмерная графика, масштабируемый ландшафт, игрушечные модельки юнитов (которые все больше стали напоминать оловянных солдатиков) и даже некоторые зачатки спецэффектов. Симпатично, но не более. Да оно, собственно, тут и не нужно. В «Цивилизации» куда как более важны другие, концептуальные изменения.

И они есть. Во-первых, в игре наконец-то появилось такое понятие, как «религия». В четвертой части Слово Божие стало чуть ли не одним из главнейших двигателей социального прогресса вашей ручной цивилизации, особенно на ранних этапах — в древности и средневековье. Если вы, отойдя от язычества, соблаговолите выбрать одну из семи государственных религий, то это откроет целый новый мир невиданных доселе возможностей. Усиление государственной власти посредством церковной, увеличение уровня народного образования (церковноприходские школы, ага!), возможность создания «святых мест» (эдаких чудес света в миниатюре), ну и главное — религиозные войны, массовые изгнания «неверных» под каким-нибудь богоугодным предлогом, крестовые походы против соседей, наконец!

Во-вторых, в «Цивилизации» впервые появится такое понятие, как «роль личности в истории». Если ваше государство будет сильным и могущественным, то не исключено, что на определенном этапе истории оно сможет породить на свет какую-нибудь «светлую личность». Например, великого полководца. Или изобретателя. Или пророка. Или, в конце концов, знаменитого художника. Так или иначе — появление подобной личности резко повысит ваше культурное, материальное или военно-политическое положение в глазах соседних народов.

Ах да, народы! Помимо нескольких заранее заготовленных наций (русские в четвертой части будут, не беспокойтесь), у нас будет возможность создать некую собственную, уникальную народность, пользуясь богатым внутренне-игровым инструментарием. На более поздних стадиях игры вы даже сможете формировать самосознание (!) своих подданных при помощи масс-медия, принятия гражданских актов (почему бы, скажем, не запретить в своей стране свободу слова, а санкционированные митинги разрешить только по особо важным праздникам?) или даже создания какой-нибудь особой национальной идеи.

В общем и целом — несмотря на не шибко-то революционные внешние изменения, внутренняя, главная часть «Цивилизации» стала еще глубже, еще продуманнее и еще интереснее. Собственно, для истинных фанатов (к которым, кстати, поголовно принадлежит почти вся «Игромания») большего, всяких там шейдеров-шмейдеров и прочих полигонов — вот ей-богу — и не нужно.

О, хвала Моисею! В деревне племени Тимбукту наконец-то построили синагогу!

10 ФАКТОВ О ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ

В Лос-Анджелесе (как, собственно, и в любом другом американском городе) вот уже многие годы пестуется культ человека-за-рулем. Здесь почти никто не пользуется общественным транспортом (да его практически и нет), а парковочный бизнес — одна из главных строк городского бюджета. Однако если вы, подобно всем прочим туристам (но не нам, редакторам «**Игромании**»!), будете безвылазно сидеть за баранкой автомобиля, то можете так и не узнать, что...

1. На самом деле Лос-Анджелес — это никакой не город, а *конгломерат* из нескольких маленьких городков, среди которых есть Голливуд, Беверли-Хиллз, Санта-Моника и другие.

2. По изысканности архитектуры, чистоте тротуаров и ухоженности улиц знаменитый Голливуд больше всего напоминает район Выхино, что в Юго-Восточном административном округе г. Москвы.

3. В центре Лос-Анджелеса действительно есть место под названием South Park, однако сколько мы там ни бродили, так и не встретили ни Кайла, ни Стэна, ни Эрика Картмана, ни даже мексиканской зырящей лягушки с южной Шри-Ланки. Зато встретили двухметрового негра, который попросил у нас четвертак на телефон. Хорошо хоть еще попросил...

4. Примерно половина населения Лос-Анджелеса не говорит по-английски. Капиш, амиго?

5. Если мимо вас по улице вдруг проехал открытый красный кабриолет, из которого на всю улицу орет гангста-рэп, то за рулем с 90% вероятностью будет сидеть не дородный уроженец черного гетто, а тощий белый клерк в очках.

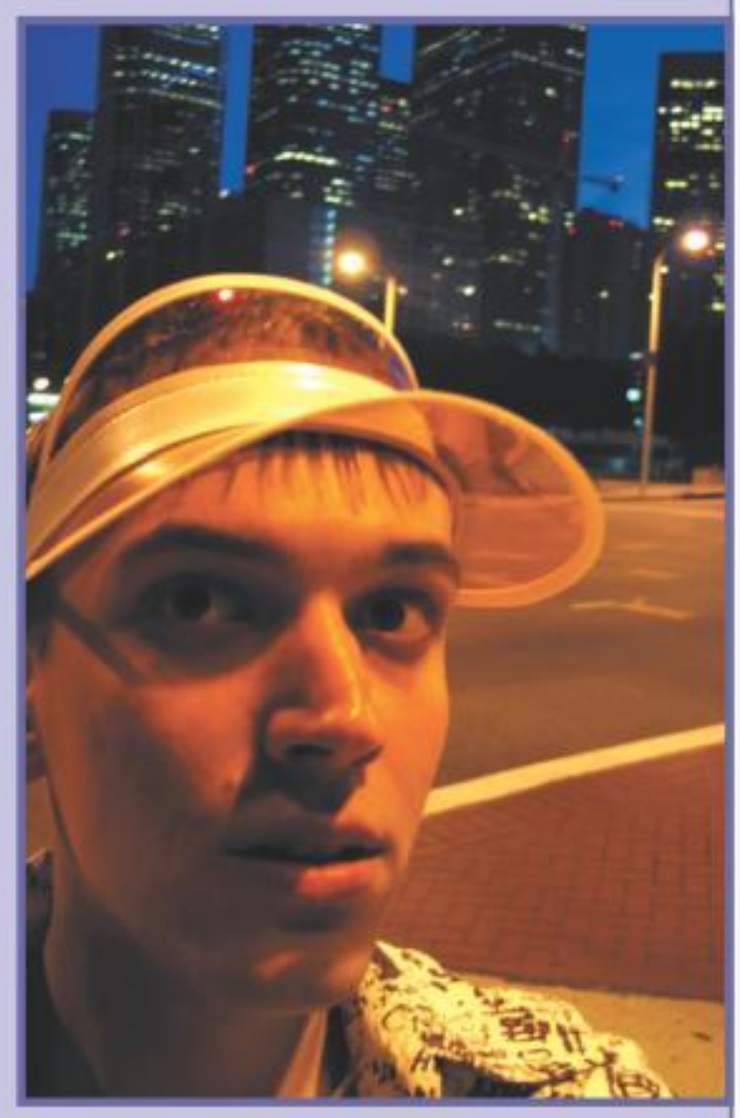
6. Концентрация фаст-фудов в Лос-Анджелесе примерно такая: один фаст-фуд на 50 метров. На Вайн-Стрит, что в Голливуде, по пути к нашему отелю мы насчитали: четыре «Макдоналдса», один Kentucky Fried Chicken, три Yoshimoto, два Taco Bell, один Pizza Hut и еще несколько китайских фаст-фудов, названия которых и произнести-то неприлично.

7. Не факт, а скорее совет: если вечером на какой-нибудь пустынной улице вы вдруг увидите отдыхающего афроамериканца спортивного телосложения в шубе (напомним, что при 350 солнечных днях в году среднегодовая температура в L.A. примерно 25C°), с золотыми перстнями и в тренировочных штанах Adidas, то никогда, слышите, *никогда* не приветствуйте его радостными воплем «Yo, nigga!».

8. В Лос-Анджелесе очень много русских (или, вернее, русскоязычных). То есть неприлично много даже. В конце знаменитой «Аллеи Звезд», например, находится ресторан под названием «Fried Kebab — Шашлычная». Кроме того, первый же таксист, которого мы поймали, с характерным акцентом тут же спросил: «Э, слюшай, ара, в Галывуд едишь, да?»

9. В лос-анджелесском метро, вопреки злодейским слухам, чисто, светло и относительно уютно. Правда, поезда ходят с промежутком в 20—30 минут.

10. Если на улице у вас вдруг попросят четвертак на телефон, то лучше дать. Нет, правда.



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Ведущие рубрики: **Алексей Бутрин и Андрей Александров**

Fenimore Fillmore's Revenge

Жанр: Action/adventure ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** Revistronic ■ **Похожесть:** Серия Fenimore Fillmore ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Весна 2006 года

Некоторые геймеры наивно полагают, что квесты «а-ля рюс» (анекдотическая эпопея про Штирлица и, разумеется, бесчисленные ВиЧ-Петьки) рождает на свет исключительно отечественная игровая индустрия. Спешу вас разубедить: за океаном подобного добра тоже предостаточно. Взять хотя бы приключенческий вестерн-сериал **Fenimore Fillmore**, разрабатываемый компанией **Revistronic**. Начиная с 1996 года атрибутика Fenimore Fillmore практически не менялась: неунывающий ковбой Фенимор и его верный друг Рьяннон, мультяшная графика, море специфического юмора и примитивный геймплей.

А вот **Fenimore Fillmore's Revenge**, согласно планам Revistronic, должна покончить с этой традицией и стать более взрослой и саркастичной игрой. Упор отныне сделан на экшен-элементы: стрельбу, скачки на лошадях и тому подобное. «Наша цель — показать, что приключенческие игры могут быть не только веселыми, но еще и зрелищными и даже брутальными», — говорится в пресс-релизе. Ради этой «благородной» цели разработчики даже готовы расстаться с частью детской аудитории и полностью переработать графический стиль сериала: все персонажи теперь будут выглядеть «по-взрослому».

Вдохновленная своими идеями о взрослом брутальном квесте, Revistronic полна радужных надежд и грозится совершить чуть ли не революцию в жанре. Но на фоне весьма скромного списка анонсированных изменений (новый движок и большее количество пальбы) подобные заявления выглядят слишком уж оптимистично. Скорее всего, вместо эпохального выстрела «Авроры» и штурма Зимнего мы получим еще одну, чуть более серьезную, адвенчуру про Фенимора.

Armed Assault

Жанр: Action ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** Bohemia Interactive ■ **Похожесть:** Operation Flashpoint ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Осень-зима 2005

Не прошли медкомиссию? Забыли адрес родного военкомата? Да еще и «случайно» обронили повестку, которую тут же подхватил ветер и утопил в ближайшем водохранилище? Не расстраивайтесь: сегодня есть огромное количество компьютерных игр, с помощью которых можно отслужить «срочную» в армии. Например, **Armed Assault** от орденоносной компании **Bohemia Interactive**.

Для начала имеет смысл уточнить, что Armed Assault — это абсолютно новый проект чешской студии, а не продолжение **Operation Flashpoint**, как недальновидно заявили некоторые западные сайты. Тем не менее общих черт у этих двух игр очень много: мультиплеерная направленность геймплея, просторные карты, огромное количество оружия и военной техники. А вот концепции разные. В Armed Assault упор делается на масштабные боевые действия, в которых игроку отводится всего лишь роль винтика. Как известно, в играх подобного плана «рэмбизм» не приветствуется. Хорошая реакция и зоркий глаз, конечно, не помешают, но куда большее значение имеют другие навыки: умение работать в команде и четко выполнять приказы.

Стоит отметить, что разработчики идут, пожалуй, по самой короткой дороге к светлому будущему — создавая Armed Assault, они стараются оставить в ней все сильные стороны Operation Flashpoint. Игроки создавали настоящие мини-армии, которые потом сходились в онлайновых побоищах? Пожалуйста, вот вам масштабный мультиплеер с множеством возможностей. Коллективы энтузиастов день и ночь клепали разнообразные модификации? Пожалуйста, вот вам еще более богатый инструментарий для этой общественно полезной деятельности.

Не забыт и однопользовательский режим. Правда, пока разработчики не спешат рассказывать нам, куда капризные сценаристы забросят игрока на этот раз. Впрочем, по скриншотам можно сделать вывод, что в отличие от Operation Flashpoint, действие которой разворачивалось в недалеком прошлом, события Armed Assault происходят в наше время. Это обязательно отразится на ассортименте оружия и военной техники: с картинок подмигивают AH-64A Apache, «Абрамсы», «Бредли» и... неуклюжие спецназовцы в «Сферах» с «калашниковыми» наперевес. Опять предстоит сражаться с «империей зла»? Возможно.

Благодаря тем же самым скриншотам можно понять, что проект, скорее всего, основывается на серьезно доработанном «моторчике» от Operation Flashpoint. Поэтому качество картинки наверняка будет отдано в жертву большим пространствам, ведь в игре запланированы карты площадью более ста абсолютно квадратных километров. Впрочем, не стоит забывать, что Operation Flashpoint брала отнюдь не глянцевыми красотами, а отличной атмосферой и захватывающим геймплеем. Будем надеяться, что Armed Assault продолжит эту замечательную традицию.

DropTeam

Жанр: Action/RTS ■ **Издатель:** Battlefront.com ■ **Разработчик:** TBG Software ■ **Похожесть:** Battlezone ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Осень 2005 года

Знаете, как родился проект **DropTeam**? Жили, значит, люди, которые очень любили танки. И решили они сделать... нет, не танковый симулятор. Ведь кроме танков эти люди любили еще и будущее. Поэтому решили они сделать... нет, не футуристический танковый симулятор. Ведь кроме танков и будущего эти люди любили еще и командовать. Поэтому получился у них... да, йес, ура — гибридистый гибрид, где и танки, и будущее, и покомандовать можно.

Действие игры, как вы уже догадались, происходит много-много лет спустя на задворках некоего куска галактики, который называется The Rim. Впрочем, сражаются там, как ни странно, по старинке — с помощью танков.

Разработчики заявляют, что бои в DropTeam будут максимально реалистичными, ведь игра использует очень серьезную баллистическую модель, дополненную превосходным физическим движком. Здесь нет таких условностей, как «очки жизни», искусственное ограничение зоны видимости или неправдоподобно малые дистанции стрельбы. В вашем распоряжении появилась самоходная гаубица? Хорошо, теперь вы можете закинуть снаряд на несколько десятков километров и, более того, увидеть результаты обстрела своими глазами, если рельеф местности позволяет это сделать.

На этом список обещанных сюрпризов не заканчивается. Заявленные размеры игровых карт — до девяти сотен квадратных километров. При этом окружение полностью интерактивно: дома разваливаются на куски от попадания снаряда, деревья с корнем вырывает взрывной волной и так далее. В игре нашлось место и терраформингу, что не может не радовать, ведь в жарком бою пара лишних траншей и танковых окопов никому не помешает.

Планеты, на которых будут проходить сражения, отличаются не только внешним видом, но и такими параметрами, как сила притяжения, плотность атмосферы, погодные условия — все эти и многие другие факторы, разумеется, повлияют как на поведение техники, так и на тактику боя.

Помимо танков будущего в игре мы увидим разведывательные бронемашины будущего, боевые машины пехоты будущего, самоходные гаубицы будущего, легковооруженные инженерные машины будущего, а также орудийные турели будущего и мины будущего. Такое вот светлое и пахнущее порохом получается завтра.

Одного взгляда на скриншоты достаточно, чтобы понять: сотрудники **TBG Software** решили пойти той же дорогой, что и **Bohemia Interactive** со своей **Armed Assault**. То есть вместо красивой картинки нам предлагают карты, на которых поместится целая бронетанковая армия. С сожалением добавим, что у художников компании нет даже минимального чувства стиля: внешне игра выглядит совершенно безвкусно.

Впрочем, будем надеяться, что оригинальная вселенная и интересная концепция смогут затмить этот «маленький недостаток».

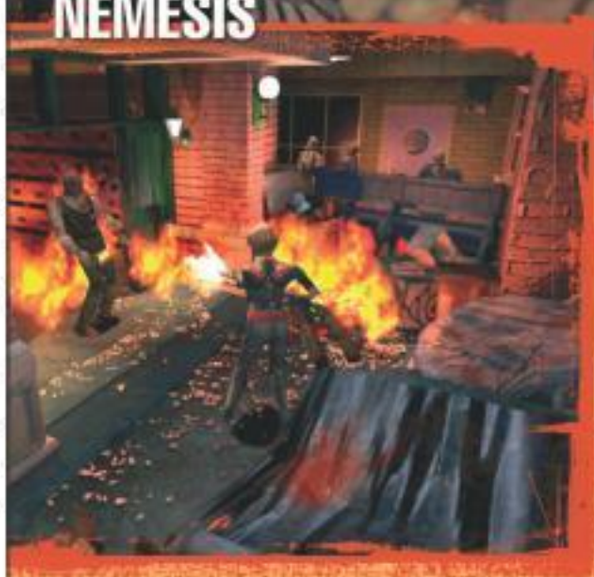
Акелла

КРИ 2005 ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР

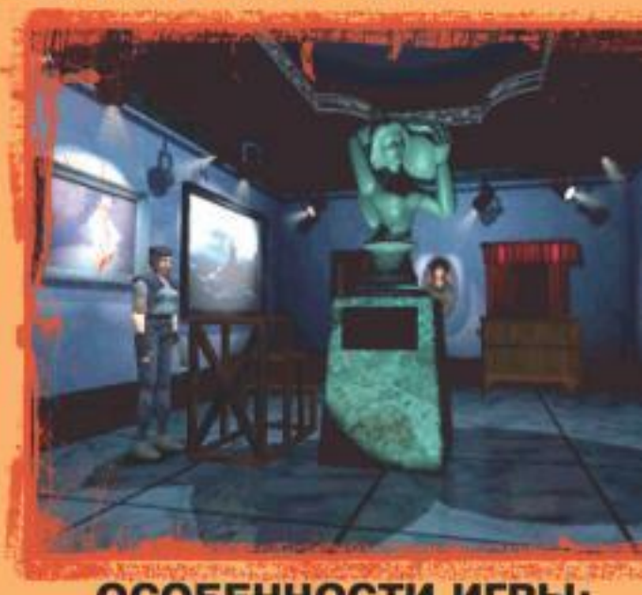
ОБИТЕЛЬ ЗЛА

RESIDENT EVIL
RESIDENT EVIL 2
RESIDENT EVIL 3
NEMESIS

CAPCOM



Игровая трилогия, на долгие годы ставшая эталоном жанра «horror», приходит на платформу PC. Прикрываясь мирными исследованиями, корпорация Umbrella разработала вирус, превращающий все живые существа в кровожадных мутантов. Специальное подразделение S.T.A.R.S. отправляется в одинокий особняк, под которым сокрыты лаборатории, кишащие зомби и кровожадными мутантами. Но, несмотря на все старания, остановить распространение вируса было невозможно: новая чума выбралась на поверхность и поразила город Racoon City. Находясь на грани кромешного ужаса и безумия, герои каждую секунду должны быть готовы к поединкам с беспощадными машинами смерти.



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Атмосфера всепоглощающего страха во мраке замкнутых пространств
- Кошмарные существ поджидают вас за каждым углом
- Несколько видов убойных стволов для кровавой расправы над монстрами
- Уникальный дизайн, проработанные до мельчайших деталей локации и модели
- Несколько персонажей с тщательно прописанными характерами

www.akella.com

СОЮЗ

М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© "Capcom"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

Akella

Enemy Territory: Quake Wars

Жанр: Action ■ **Издатель:** Activision ■ **Разработчик:** Splash Damage/id Software
■ **Похожесть:** Wolfenstein: Enemy Territory, серия Battlefield
■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Не объявлена

Царь Мидас прославился своим умением превращать в золото все, к чему он прикасался. Похожий дар есть и у **id Software:** любая игра, к которой прикладывают руку эти ребята, превращается в **Quake** или, на худой конец, в **DOOM**.

Разработчики **Enemy Territory: Quake Wars** — лондонская студия **Splash Damage** — начали свою карьеру с некоммерческих модификаций для **Return to Castle Wolfenstein**. С подачи **Activision** одна из самых успешных их разработок переросла в полноценный проект — **Wolfenstein: Enemy Territory**. Позже британцами заинтересовались маркетологи из id, которые недолго думая заказали им разработку очень похожей игры — командного многопользовательского экшена во вселенной Quake. Название для игры подобрали с умом — так, чтобы и о Quake напомнить, и параллели с Wolfenstein: Enemy Territory провести.

Корни концепции Quake Wars растут из полуразложившегося трупика древнейшей командной игры всех времен и народов — **Team Fortress**. Для тех, кто не успел пообщаться со стариком, можно привести другую аналогию — с серией **Battlefield**. Только в данном случае все будет во сто крат сложнее, интереснее и красивее. Армии противоборствующих сторон в Quake Wars (а их, как нетрудно догадаться, две: люди и строгги) состоят из бойцов пяти классов. У каждого — свое уникальное вооружение и экипировка. Очень впечатляют обещания по поводу «автопарка»: будет порядка сорока видов различной техники, включая танки, квадроциклы, вертолеты и летательные аппараты на антигравитационной тяге. Координировать свои действия игроки смогут с помощью голосового чата и специального командного интерфейса. Занимательно выглядит рейтинговая система: отличившиеся бойцы будут получать звания, медали и даже новые навыки.

Еще одна интересная черта Quake Wars — стратегические элементы. Помимо привычного всем смертоубийства игрокам придется заниматься строительством оборонительных сооружений, артиллерийских установок, радаров и командных центров. Впрочем, то, насколько удачным окажется подобное нововведение, мы сможем узнать только после выхода.

С технической стороны Quake Wars смотрится очень даже соблазнительно: в основе игры лежит модифицированный графический движок **DOOM III**. Ключевым нововведением является технология MegaTexture, которая позволяет с огромной скоростью строить очень детальные ландшафты из миллионов полигонов, покрытых текстурами высокого разрешения. Также стоит отметить реалистичную симуляцию погодных условий. Будем надеяться, что разработчики сдержат все свои обещания и обновленный моторчик научится хорошо справляться с открытыми пространствами — ведь именно на них развернутся сражения Quake Wars.

Hard Truck Tycoon

Жанр: Экономический симулятор ■ **Издатель:** Бука ■ **Разработчик:** G5 Software
■ **Похожесть:** Traffic Giant ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть
■ **Дата выхода:** Осень-зима 2005 года

В богатом семействе игровых жанров экономические симуляторы занимают особое место. Многочисленные тайкуны чем-то похожи на вирусы: вездесущи, феерически многообразны (помнится, некие весельчаки «затайкунили» даже производство унитазов) и практически неуничтожаемы: стоит загнать на полку один, как тут же появляется новый. К сожалению, на этом сходство с вирусами у большинства экономических симуляторов не заканчивается: от многих из них как минимум подташнивает.

Впрочем, будем надеяться, что **Hard Truck Tycoon** не относится к числу «болезнетворных тайкунов». Проект разрабатывается московской студией **G5 Software** (вы наверняка помните ее по симулятору «**Красная Акула**») и посвящен истории грузоперевозок в США с 60-х годов прошлого века и по наши дни. Игрок начнет свою карьеру с маленькой компании-перевозчика, которая постепенно вырастет в настоящую транспортную империю. Сделать это будет не так уж и просто: придется закупать технику, нанимать и обучать персонал, строить склады, заниматься разработкой маршрутов, логистикой и пр. Действие будет происходить на картах, повторяющих реальные территории США, — разработчики собираются воспроизвести даже некоторые достопримечательности. Помимо кампании обещаны случайные сценарии и многопользовательский режим на четыре игрока.

Отметим, что G5 Software не зря перенесла действие своей игры в США: здесь как ни в одной другой стране мира популярны грузовые автомобильные перевозки. Поэтому помимо собственно бизнеса игроку предстоит принять участие и в таких знаковых для автоистории США событиях, как, например, основание первого в мире профсоюза водителей грузовиков.

Удачно выбранная тема и несколько очень интересных фич позволяют надеяться, что с геймплеем у Hard Truck Tycoon все будет в полном порядке. А вот представленные скриншоты, увы, оптимизма не вселяют. Обещанную в пресс-релизе «плавную анимацию» на них, разумеется, не увидишь, да и в «высокой детализации сооружений» засомневаться можно. Первое визуальное впечатление — **Sim City 3000**. Да, друзья, да, даже не **Sim City 4**. Сходство со знаменитой игровой серией прослеживается и в интерфейсе, что является скорее положительной стороной игры. Да и отсталую графику простить можно, ведь главное в любом тайкуне — это глубокая, продуманная и сбалансированная экономическая система.

Spellforce 2: Blend of Perfection

Жанр: RTS/RPG **Издатель:** JoWood **Разработчик:** Phenomic **Похожесть:** Серия Spellforce **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Зима 2005 года

Серия **Spellforce** — пример того, как надо правильно скрещивать жанры. Тут и RTS в достатке, и RPG-элементы есть, и голубиный хвост из куриного бедра не торчит. Успешная, в общем, игра, к которой обязательно стоит сделать продолжение. Так и поступили разработчики из **Phenomic**. Сначала один за другим последовали два скороспелых аддона. Ну а теперь настало время и для полноценной второй части.

Геймлей **Spellforce 2** не очень сильно отличается от предшественницы: в старую, проверенную временем концепцию разработчики подмешали множество новых карт, монстров, предметов и прочих не очень важных, но приятных мелочей. Число доступных игроку рас возросло до девяти: люди, эльфы, гномы, тролли, орки, варвары, темные эльфы, горгульи и тени. Сюда же можно добавить нежить и диких полузверей-полулюдей, которые будут выступать исключительно в роли противников. На прохождение кампании, по словам разработчиков, уйдет не менее пятидесяти часов, и это, я полагаю, еще без учета обязательного для подобных игр save/load-моциона.

Больше всего новинок ожидает нас в RPG-части игры — например, аватарам теперь доступно около сотни различных способностей. «Зоопарк» героев, которыми игроку предстоит укомплектовать свой боевой отряд, тоже пополнился новыми «зверюшками». Серьезно переработан искусственный интеллект: теперь электронные болваны даже умеют самостоятельно строить базу, что, как известно, было не по зубам их коллегам из первой части. Это, кстати, пошло на пользу мультиплееру, где наконец появится режим «игроки против компьютера». К слову, теперь в многопользовательских баталиях аватары и герои станут получать новые уровни и артефакты.

Заметно улучшилась графика, причем, по словам разработчиков, на системные требования это не повлияет — они, как и раньше, останутся очень демократичными. Скриншоты радуют глаз тщательной прорисовкой: сделано не просто красиво, но еще и с любовью. Текстуры четкие и сочные, модели состоят из приличного числа полигонов и выглядят очень аккуратно. Впечатляет внимание Phenomic к мелочам: травка, кустики, цветочки и прочий высокохудожественный «мусор» буквально переполняют каждый скриншот — глаза в Spellforce точно не заскучают. Да и не только глаза, как мне кажется: первая часть была потрясающе увлекательна, и вряд ли вторая окажется намного хуже.

George Romero's City of the Dead

Жанр: Action **Издатель:** Hip Games **Разработчик:** Kuju Entertainment **Похожесть:** Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse», Serious Sam, House of the Dead III **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** 2006 год

Похоже, в самое ближайшее время геймеры поделятся на две враждующие друг с другом группировки: те, кто хочет быть зомби, и те, кто хочет убивать зомби. Первые, осознав свою истинную ориентацию, мигом направятся в объятья Стаббса — главного героя игры **Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»** (см. материал в нашей рубрике «***Будем ждать?***»). Вторым же придется коротать долгие вечера за аркадным тиром **House of the Dead III** и ждать великолепный экшен **George Romero's City of the Dead**, который выйдет лишь в 2006 году.

Да-да, именно великолепный — у нас есть все основания ожидать от «Города мертвецов» только лучшего. Дело в том, что в основу игры положена кинотрилогия знаменитого **Джорджа Ромеро** — человека, чей портрет висит в кабинете у любого фаната свежей мертвечины. В 1968 году он выпустил знаменитый фильм «Ночь живых мертвецов» — некоторые мамы-садистки до сих пор показывают его своим детишкам на ночь. Следом вышли «Рассвет мертвецов» и «День мертвецов» — этих трех картин оказалось достаточно для того, чтобы Джордж стал одним из классиков зомби-кино.

Суть всех фильмов проста: темно, страшно, вокруг полчища крайне недружелюбных зомби, и несколько человек, которые пытаются от них спастись. Собственно, сама игра не далеко отошла от этой концепции: вся City of the Dead посвящена непрекращающемуся отстрелу мертвецов. Есть пять героев, которые оказались в городе, наполненном зомби. Условия жизни здесь в сотни раз хуже, чем в самом злачном гетто на свете — скушать вас на завтрак, обед или, на худой конец, ужин пытаются каждые пять минут. Поэтому приходится брать пушку в руки и переезжать в другой, более благополучный населенный пункт.

Арсенал стандартен: пистолеты, шотганы, пулеметы и пр. При желании любую пушку можно модернизировать, например, с помощью... лопаты. Не смейтесь — агрегат, который получится в итоге, позволит вам с легкостью отрубать зомби головы в ближнем бою. А это очень важно — ведь выстрелы в корпус не приносят противникам никакого вреда. Вы можете отстрелить мертвецу все его конечности (благо движок игры это позволяет), но пока не доберетесь до мозга — он будет жить. Такая вот замечательная вырисовывается картина.

Портят ее только несколько мазков. Во-первых, разработкой игры занимается европейская компания **Kuju Entertainment**, которая ничем особым, кроме создания многопользовательского режима для **Call of Duty: Finest Hour**, не отличилась — так, клепала всякие низкобюджетные экшены. Во-вторых, помимо PC, City of the Dead выйдет и на старухах-консолях, что, разумеется, наложит свой низкополигональный отпечаток на графику. Впрочем, к этому мы уже привыкли.

Tom Clancy's Ghost Recon 3

Жанр: Action **Издатель:** Ubisoft **Разработчик:** Red Storm **Похожесть:** Серия Ghost Recon **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Зима 2005 года

Думаю, тысячи геймеров с разочарованием и негодованием приняли известие о прекращении работ над PC-версией **Tom Clancy's Ghost Recon 2**. Единственная ложка меда в этой бочке дегтя — весьма скорый выход третей части, которая, по обещанию **Ubisoft,** будет выпущена на всех основных игровых платформах, включая и любимую всеми нами «персоналку». Ну что ж, поверим и посмотрим, чего нам стоит ожидать от нового, третьего по счету, отряда «Призраков».

Сюжет игры развернется в 2013 году, а сражаться с неугомонным злом в этот раз придется в далеком Мехико. Игровая кампания обещает быть очень напряженной: тут и спасение президента США, и возврат украденных кодов запуска ракет с ядерными боеголовками, и, разумеется, порка товарищей, которые устроили все это безобразие. В общем, неуемная фантазия старины Тома Клэнси снова брызжет во все стороны — берегите одежду и мебель!

Игровая концепция также осталась неизменной: высокотехнологичное «мочилово» с аркадным уклоном (если кто не в курсе, то серьезным тактическим экшеном была только самая первая часть игры, потом политика партии переменилась). Главной изюминкой Ghost Recon 3 является Integrated Warfighter System — комплекс, который объединяет суперсовременное стрелковое оружие, навигационно-коммуникационную систему Cross-Com и различные шпионские штучки. Наибольший интерес из этого списка представляет, разумеется, Cross-Com, вмонтированная в шлемы солдат. С ее помощью можно будет не только общаться с подчиненными, но и в буквальном смысле слова видеть окружающую обстановку их глазами. Нечто подобное есть в каждом втором командном экшене, однако только создатели Ghost Recon 3 додумались подвести под это теоретическую базу. Также благодаря Cross-Com «Призраки» будут получать данные от спутниковой навигационной системы и миниатюрных беспилотных разведывательных аппаратов.

Единственное, что серьезно настораживает, — это несколько однообразное окружение. С начала и до конца игры нам придется воевать в урбанистических локациях Мехико. Я не сомневаюсь, что и из этой темы можно выжать немало оригинальных карт и создать на их основе не один десяток не похожих друг на друга миссий, однако... Как же загородные прогулки? Ведь они так полезны для ослабших организмов спецназовцев.

Остальные составляющие игры стараются не преподносить сюрпризов. Мультиплеер, который всегда был сильной стороной сериала, останется практически без изменений. А вот графика станет намного лучше: **Red Storm** обещает адаптировать движок к каждой игровой платформе. И судя по тому, что игра анонсирована на Microsoft Xbox 360, на этот раз улучшенными спецэффектами и повышенным разрешением они не ограничатся.

Вечера на хуторе близ Диканьки

Жанр: Adventure **Издатель:** Не объявлен **Разработчик:** Step Creative Group **Похожесть:** Петька и Василий Иванович спасают Галактику **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Осень-зима 2005 года

Вряд ли Николай Васильевич Гоголь предполагал, что его тонкие и остроумные произведения ждет столь безоблачное будущее. Взять, к примеру, «**Вечера на хуторе близ Диканьки**»: тут и не один десяток переизданий, и почетное место в школьной программе по литературе, и фильм, и даже новогодняя музыкальная телепостановка. Теперь к этому списку добавится еще и одноименная компьютерная игра, разрабатываемая отечественной студией **Step Creative Group**.

Почему выбор пал именно на гоголевские «Вечера», догадаться нетрудно: сюжет и персонажи этой книги идеально подходят для adventure-жанра. Герои потрясающе колоритны: суровый и по уши влюбленный в красавицу Оксану кузнец Вакула, хитроватый деревенский знахарь Пацюк, ведьма Солоха — все они, разумеется, будут представлены и в игре.

Игроку, как нетрудно догадаться, отводится роль бедняги Вакулы, которому будущая возлюбленная выдала суперквест — «достать сапожки, как у самой императрицы». И вот уже привычная деревенская жизнь вдруг поворачивается к нашему герою своей волшебной, потаенной стороной. Кстати, разработчики не собираются ограничиваться только одной книгой Гоголя и туманно намекают, что в своих странствиях игрок сможет «посетить» и другие гоголевские произведения. Из локаций заявлены: деревня Диканька, Волшебный лес и дворец императрицы в Петербурге. Прямо скажем, негусто, хотя, скорее всего, это еще не весь список.

«Вечера на хуторе близ Диканьки» — классический рисованный квест с мультяшной графикой. К сожалению, представленные на данный момент скриншоты выглядят удручающе: Николай Васильевич наверняка гневно скребется в гробу, рвясь на волю, дабы надавать по ушам тем, кто так «иллюстрировал» его произведение. Чувства стиля у художников Step Creative Group нет, равно как и логики: по покрытым снегом и наверняка *очень холодным* деревенским пейзажам у них разгуливают одетая в легкое пальтишко да мини-юбку красавица и простоватого вида главгерой с закатанными до локтя рукавами. А ведь грипп не дремлет, друзья! Хромает и техника исполнения: нарисовано на троечку, не выше. А жаль, ведь квест — это не экшен, тут патчей с новыми текстурами и моделями не выпустишь. Остается надеяться, что хороший геймплей и шикарный первоисточник смогут компенсировать невзрачный внешний вид игры.

ULTRA ELECTRONICS

КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
ПЕРИФЕРИЯ
БЫТОВАЯ ТЕХНИКА
МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ
ОРГТЕХНИКА
АУДИО-ВИДЕО
HI-FI

Москва
www.ultracomp.ru www.ULTRA-online.ru
(095) 775-7566
м. Отрадное Юрловский проезд, д. 13
м. Коломенская ул. Коломенская, д. 17

Санкт-Петербург
www.spb.ultracomp.ru www.spb.ULTRA-online.ru
(812) 336-3777
м. Кировский завод ул. Возрождения, д.20А

Интернет-магазин
с доставкой по территории РФ: www.ULTRA-Regions.ru

ULTRA Club:
программа поощрения постоянных клиентов
club.ultracomp.ru

Товар сертифицирован

VideoCAM NB
Цифровая веб-камера

SP-J16
Тонкая активная аккустическая система

KB -19e NB
Тонкая мультимедийная клавиатура

NetScroll+ Traveler 800
Оптическая мышь 800 dpi

УДОБНО КАЧЕСТВЕННО НЕДОРОГО

В магазинах ULTRA Electronics

НОВАЯ ЛИНЕЙКА КОМПЬЮТЕРНЫХ АКСЕССУАРОВ

www.genius.ru

Genius
Since 1983

Company of Heroes

Игорь Варнавский
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Стратегия ■ **Издатель:** THQ
■ **Разработчик:** Relic Entertainment
■ **Похожесть:** В тылу врага, Close Combat
■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть
www.companyofheroesgame.com

ДАТА ВЫХОДА
2006 год

Наверное, все мы впали в коллективную бессонницу: вокруг только копии, снятые с копий, которые, в свою очередь, сняты с копий. Наглотавшись в кинотеатре зрелищных эпиков про Вторую Мировую войну (упоминать их всуе в последнее время считается уже признаком дурного тона) по самые гланды, мы покорно бредем домой и в неумеренных дозах поглощаем экшены, один в один скопированные с этих фильмов. Затем наступает очередь стратегий, отксерокопированных уже с этих экшенов. Для полного счастья игроделам оставалось только научиться конвертировать стратегии обратно в фильмы, чтобы, так сказать, цикл замкнулся и получилось безотходное производство. Упс, а они, оказывается, это уже сделали.

Company of Brothers in Arms

Company of Heroes заслуживает звания «копии копии копий» как никакая другая WW2-игра. С первых же кадров очевидно — она вдохновлена экшенами **Call of Duty** и **Medal of Honor**, а те сами в хвост и в гриву цитировали хорошо знакомые всем голливудские фильмы. Название тоже попахивает тухлятинкой: «Company of Heroes», по сути, то же самое, что **Band of Brothers** и **Brothers in Arms**, только другими словами. С какой же тогда радости мы уделили этой игре целых две полновесных страницы, вместо того чтобы прилюдно растоптать ее и демонстративно слить в унитаз в «Первом взгляде»?

А вот с какой: разработчиком Company of Heroes значатся не какие-нибудь лиловые негры с Алеутских островов, а **Relic Entertainment**, на счету которой два **Homeworld**'а и сумасшедший **Warhammer 40 000: Dawn of War** (про **Impossible Creatures** тактично забудем). Эти товарищи лучше всех знают, как делать зрелищные игры. Зачем, в конце концов, мы ходим в кино на крупнобюджетные блокбастеры, даже если вместо сюжета там идиотская коллекция штампов? Чтобы насладиться размахом и масштабностью действа — только и всего.

Чего-чего, а зрелищности в Company of Heroes столько, что ее хватит на батальон стратегий и целый взвод «кол оф дьюти» — короче, хоть на розлив продавай. Единственный имеющийся на сегодняшний день ролик хочется разрезать покадрово, распечатать получившиеся фрагменты и повесить на стену. Джип, несущийся на полной скорости по узкой улочке прямо навстречу фашистам. Танк, который тормозит на повороте, как заправский гоночный болид. Неистово стреляющие солдатики, едва различимые в сполохах огня, клубах дыма и росчерках выстрелов. Смертельно раненый боец, из глаз которого (и это в стратегии!) мы наблюдаем за происходящим, бессильно падает на землю. Даже после всей той обоймы WW2-игр, что свалились на наши головы в последние годы, видеоряд Company of Heroes пробирает до мозга костей.

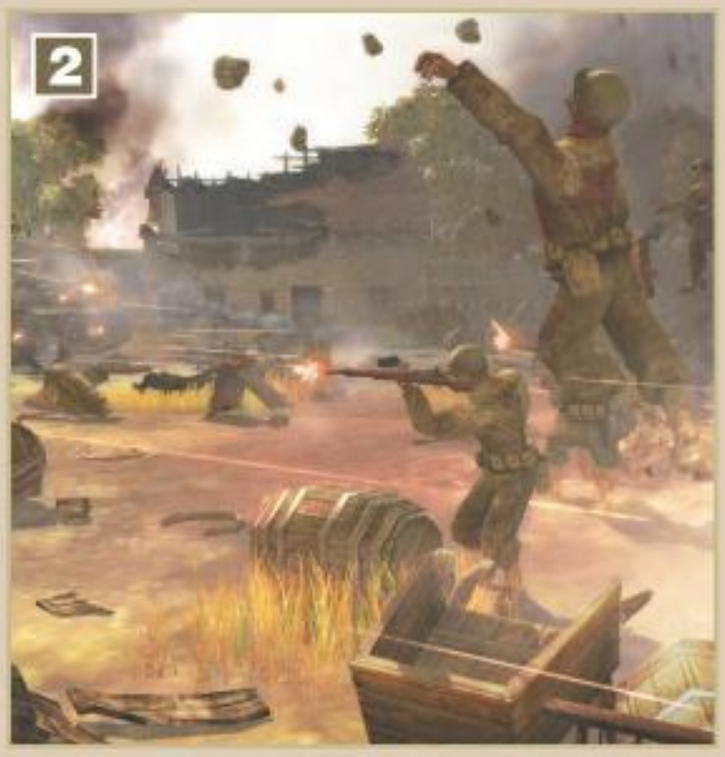
Движок чудовищной мощности (в игре используется форсированная версия моторчика Dawn of War) выдает картинку уровня Call of Duty 2 (хотя там экшен, а здесь стратегия!). Не забыли и про лицевую анимацию и синхронизацию движений губ с произносимыми фразами. Очень, кстати, удобно, если солдаты в горячке боя переходят на особо забористый мат: во избежание проблем с цензурой ругательства можно заглушить в грохоте выстрелов и посоветовать игрокам читать по губам.

Новый уровень

Разработчики игры с таким запредельным уровнем голливудщины имели полное право махнуть на все остальное рукой — им бы никто и слова не сказал. Но поди ж ты — не махнули.

Для Company of Heroes уже заготовлено свыше 700 анимаций (чтобы вы могли почувствовать разницу — в Dawn of War их было 150). Это, конечно, не идет ни в какое сравнение с **The Sims 2**, где этих анимаций было десятки тысяч, но цифра все равно внушительная. Здешние солдатики могут передвигаться не только обычным шагом и бегом, но и на корточках, на брюхе, в состоянии боевой готовности (при этом они держат наготове автомат, настороженно озираются и вообще ведут себя очень осторожно, готовые в любую се-

1. Пехотинцы стараются спрятаться за танком без всякой подсказки со стороны игрока.
2. Пока Call of Duty и Medal of Honor топтались на одном месте, стратегии незаметно догнали их в плане графики.
3. Несмотря на военно-исторический фасад, под маской Company of Heroes прячется наш старый знакомый Dawn of War — та же энергетика, тот же размах.
4. Во время боя танки и одежда солдатиков покрываются грязью и копотью. То же самое происходит и со всеми остальными объектами, оказавшимися в районе боевых действий.



Голливуд в изометрии

В немалой степени тот шокирующий эффект, который оказала Company of Heroes на всю игровую общественность, объясняется сногсшибательной режиссурой роликов. Над ними работало аж семь человек. Они же, видимо, добились и включения в игру редактора... для создания собственных роликов (т.н. машинимы). Замедление, съемка из самых невероятных ракурсов, возможность прикрепить камеру к любым объектам (в том числе — к юнитам) — начинающие игрооператоры найдут здесь весь необходимый инструментарий. Не исключено, что через какое-то время после выхода игры разработчики организуют конкурс на лучшие ролики.

кунду задать стрекача), прижавшись к стене и еще несколькими десятками способов. И это, заметьте, только анимация движения — а ведь есть еще анимации смерти, ранений, стрельбы, метания гранат, вождения автомобиля и так далее. Так выкаблучиваться не умеют даже герои большинства экшенов. Но к чему, спросите вы, все эти буржуазные излишества?

А дело в том, что в отличие от всех остальных стратегий по Второй Мировой (да и не только по Второй Мировой) юниты в Company of Heroes по уровню интеллекта близки к сообразительным компьютерным ботам из мультиплеерных экшенов. Вам не нужно опекать их — они сами о себе позаботятся. «*Мы хотим, чтобы игрок был не нянькой, озабоченно кудахтающей над каждым бойцом, а командиром, чтобы его задачей было именно руководство, а не опека желторотиков, заблудившихся в трех соснах и не способных перешагнуть через бордюр*», — говорят разработчики.

О том, как сообразительны солдатики, видно уже по ролику. Группа бойцов расслабленно бредет по дороге. Неожиданно они попадают под обстрел немцев. Мгновенно сориентировавшись, юниты разбегаются под укрытия — кто к забору, кто за дерево, а кто просто падает на брюхо (если поблизости некуда спрятаться). Определив, откуда стреляют, они сразу перегруппировываются, чтобы открыть ответный огонь.

По заверениям разработчиков, юниты ведут себя подобным образом вовсе не по велению скриптов, а по своему собственному разумению. Приблизившись к линии фронта, солдаты перестанут перебрасываться шутками и начнут напряженно следить за каждым местом, где может прятаться враг (густая растительность, здания). Под обстрелом пулемета они дружно залягут и поищут обходные пути. Увидев танк, стремглав бросятся в какое-нибудь надежное убежище, способное выдержать взрыв снаряда.

Впрочем, абсолютно неуязвимых укрытий в игре Company of Heroes просто не существует — разрушить можно *все*. Кирпичная кладка, конечно, намного устойчивее, чем хлипкий деревянный забор, но и она выдержит недолго. Дома исправно рушатся под огнем пушек и бомбами самолетов (а еще их можно таранить танками), деревянные сараи быстро сгорают, а на идеально гладкой автостраде после попадания нескольких снарядов остаются глубокие воронки (в них, кстати, можно прятать юнитов), которые мешают передвижению техники.

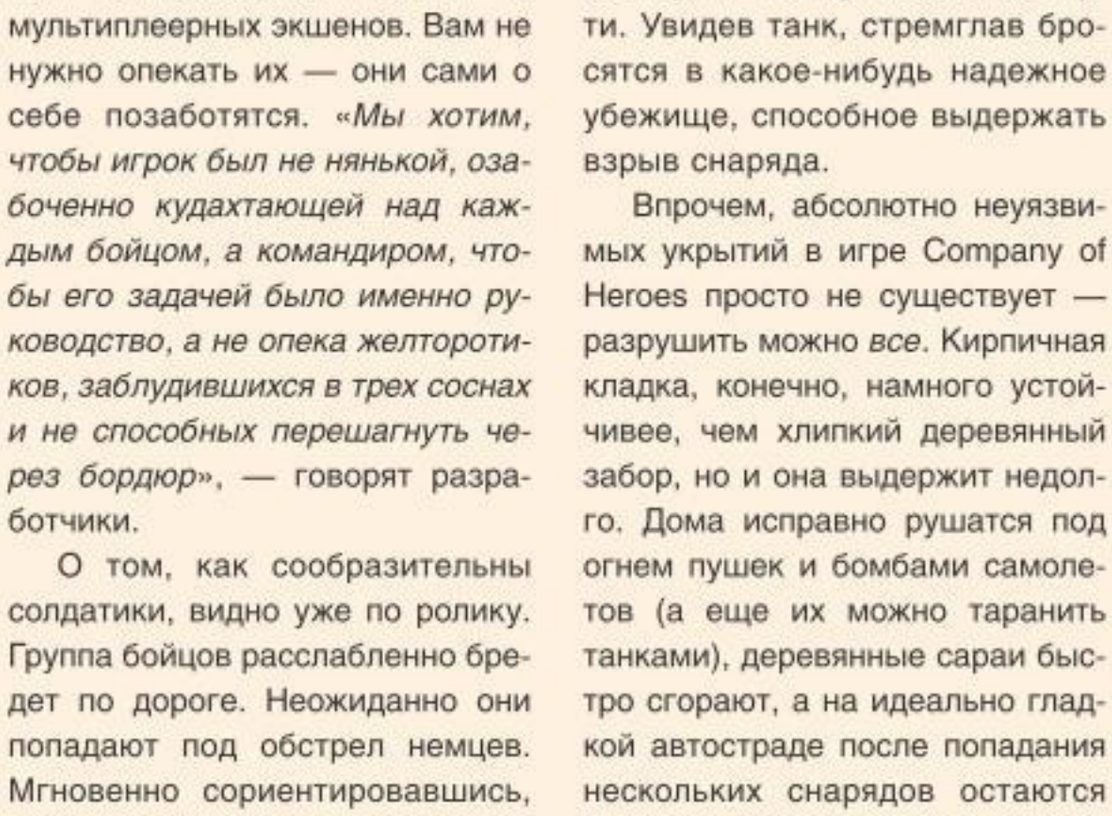
Разрушения не проскриптованы — все они обсчитываются в реальном времени новейшим физическим движком **Havok 3.0**. Его же следует благодарить за тряпочную физику трупов (главный шик сезона — тела, вначале подбрасываемые взрывами на крыши домов, а потом кубарем катящиеся на землю), правильно разлетающиеся обломки и корректную реализацию ветра (!).

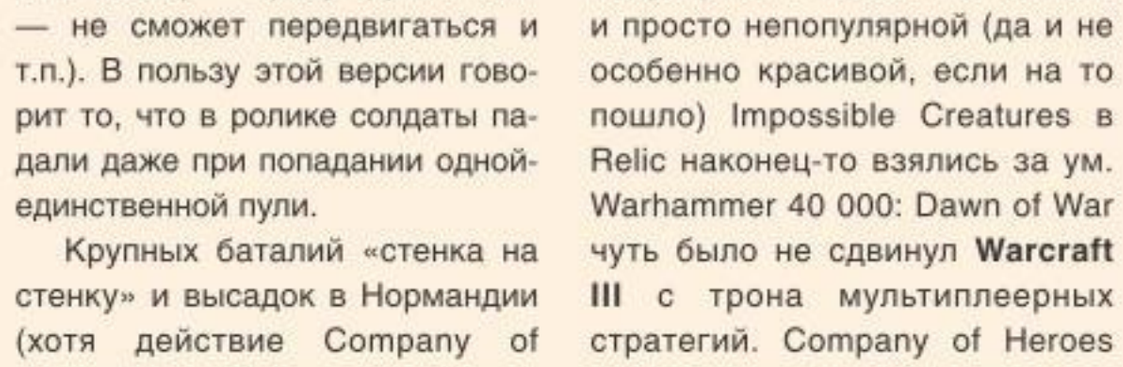
Что интересно, у юнитов, судя по всему, нет строки «жизни», вместо него используется зональная система повреждений (попали в голову — сразу труп, в ноги — не сможет передвигаться и т.п.). В пользу этой версии говорит то, что в ролике солдаты падали даже при попадании одной-единственной пули.

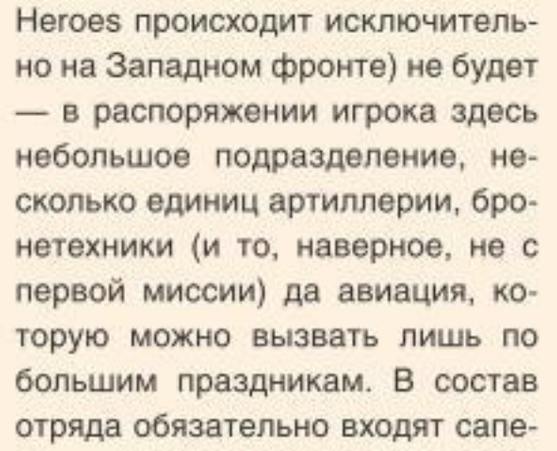
Крупных баталий «стенка на стенку» и высадок в Нормандии (хотя действие Company of Heroes происходит исключительно на Западном фронте) не будет — в распоряжении игрока здесь небольшое подразделение, несколько единиц артиллерии, бронетехники (и то, наверное, не с первой миссии) да авиация, которую можно вызвать лишь по большим праздникам. В состав отряда обязательно входят саперы — по упомянутым выше причинам, они тут на вес золота. Базостроительство и сбор ресурсов, слава богу, выкорчеваны под корень, а для получения подкрепления необходимо захватывать специальные точки на картах (как в **Ground Control 2: Operation Exodus**). Такая система не только избавляет игрока от лишней головной боли, но и не дает ему сидеть на одном месте: чуть замешкаешься — и все стратегически важные позиции достанутся врагу.

■■■

Отрадно еще вот что: после нечеловечески красивых, но непопулярной в массах Homeworld и просто непопулярной (да и не особенно красивой, если на то пошло) Impossible Creatures в Relic наконец-то взялись за ум. Warhammer 40 000: Dawn of War чуть было не сдвинул **Warcraft III** с трона мультиплеерных стратегий. Company of Heroes замахнулась уже на первое место не только среди собратьев по жанру, но и среди всех WW2-игр вообще. И знаете, после того как мы воочию увидели кадры из **Call of Duty 2** (в топку!) и **Medal of Honor: European Assault** (выходит только на консолях, поэтому — тоже в топку!), мы в этом уже почти не сомневаемся. ■







БУДЕМ ЖДАТЬ?

Кинематографичная стратегия, покусившаяся на первое место среди всех игр по Второй Мировой. Опять. Электорат уже предвкушает.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»

Артем Волик
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: FPS ■ **Издатель:** Aspyr Media
■ **Разработчик:** Wideload Games
■ **Похожесть:** Postal, Resident Evil ■ **Мультиплеер:** Нет

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2005 года

www.stubbsthezombie.com

Вы в курсе, что «Evil is good»? Да? А про то, что «It's good to be bad» слышали? Тоже ага? Ну, тогда вам, поклоннику «злых» компьютерных игр, наверняка стоит обратить пристальное внимание на каждое из слов, заполнивших эти две страницы. Ведь проект, который творит компания **Wideload Games**, способен одним махом переплюнуть и почтенных ветеранов вроде **Postal 2**, и подающих надежды новичков типа **Evil Genius**. Встречаем: **Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»**.

Рожденный заново

В тяжелом для всего американского народа 1933 году Эдвард Стабблфилд был обычным торговым агентом. Не самым удачливым в своем племени, надо сказать: торговля шла из рук вон плохо, концы едва сводились с концами. Ну, а потом нашего героя просто убили, зарыв тело где-то в Пенсильвании. На этом, собственно, историю можно было закончить, если бы не молодой и амбициозный миллиардер с замечательной фамилией Манди, который в 1959 году решил выстроить собственный город — Панчбоул. Согласно планам, этот населенный пункт должен был стать символом технологической мощи США и показать всем и каждому, что американская мечта уже совсем скоро станет явью. И все было бы замечательно, кабы не одно маленькое «но» — зомби Стаббс, который выбрался из своей могилы специально для того, чтобы поглядеть на ту заразу, которая громко шумит прямо над его головой. С этого момента, собственно, и начнется наша жизнь в шкуре зомби.

А теперь, друзья, давайте признаемся, что раньше мы с вами больше убивали зомби, чем играли за них. Мы расстреливали их в экшенах, рубили на экспу в RPG, сравнивали с землей в RTS. Нам уже кажется, что мы знаем о живых мертвецах все. Однако это не так. Только став Стаббсом, можно понять тонкий трагизм положения, в которое попадает любой среднестатистический зомби. С того момента, как тебя уложили в землю, прошло уже немало времени. Современный мир оказался штукой очень неприятной: он слишком ярок, он слепит огнями, он оглушает громкой музыкой. А еще ты точно знаешь, что станешь чувствовать себя лучше, только если отведаешь чьих-нибудь мозгов. Согласитесь, проникнуться любовью к человечеству в такой ситуации очень непросто.

Однако кое в чем нашему герою несказанно повезло. В самом начале игры мы вместе со Стаббсом обнаружим, что совсем не одиноки в этом враждебном мире. Любой житель города, побывав нашим обедом, встанет на ноги и пойдет нетвердой походкой копаться во внутренностях своего соседа. Спустя некоторое время за спиной Стаббса окажется уже целая армия голодных сородичей, и борьба одного обиженного людьми и жизнью зомби перерастет в полномасштабный вооруженный конфликт между живыми и мертвыми. Да, армия и танки там тоже будут. Отъевшиеся за казенный счет солдатики — это такой замечательный деликатес!

Вы, кстати, наверное, уже представили себе, как будет выглядеть Stubbs the Zombie? Мрачную и угнетающую готическую атмосферу вообразили, ага? Отставить: разработчики из Wideload решили пойти своей дорогой — они делают высококачественную пародию. Стеб виден во всем, начиная с похожего на рекламу голливудских блокбастеров названия и заканчивая пресс-релизом, который явно писался большим поклонником **Пратчета** и **О'Генри**.

Разговаривая о проекте, сотрудники компании раз за разом возвращаются к игровым и киношным стереотипам, которые они собираются перевернуть с ног на голову в Rebel without a Pulse. Помните, в «Семейке Адамс» была человеческая рука, которая замечательно обходилась без тела? Стаббс тоже может отрывать свою конечность (правую или левую? впрочем, какая, собственно, разница!) и отправлять ее в самостоятельное путешествие. Умение, кстати, незаменимое — лапу можно, например, закинуть в форточку и открыть с ее помощью запертую изнутри дверь. Разбор мертвого тела на «запчасти» на этом не заканчивается: так, Стаббс спо-

1 Ути какой красавец! В него наверняка влюблены все девчонки во дворе.
2 Восстание в тюрьме: наши сородичи доедают охрану.
3 Кто тут не мыл голову уже две недели подряд?
4 Заключенный Стаббсу — друг, товарищ и ужин.

собен кидаться собственными внутренностями на манер газовых гранат. Учитывая то, чем питается наш подопечный, можно предположить, что газ будет очень удушающим и очень слезоточивым. Наконец, Стаббс умеет контролировать людей на расстоянии — тоже полезное в хозяйстве умение.

Окончательно потеряв связь с реальностью, разработчики обещают нам еще и любовную историю. Напомним: с зомби в главной роли. Такой наглости не позволили себе даже **Tron 2.0** с папой-фильмом, рассказавшие людям Земли о непреодолимом влечении одной программы к другой... А вдруг строгая цензура на минутку подобреет и не вырежет из творения Wideload постельные сцены? Было бы потрясающе забавно!

Рушим правила. В очередной раз...

Временами в Rebel without a Pulse угадывается Postal 2. Здесь вам и желание шокировать общественность, рассказывая с невозмутимым видом о... весьма и весьма необычных вещах, здесь вам и антигерой, стремящийся разрушить привычную и всю такую цивилизованную действительность, здесь, наконец, и противостояние прошлого — в лице Стаббса, и будущего — в лице обитателей Панчбоула; многие аспекты игры насквозь пропитаны духом постмодернизма. Впрочем, подход Wideload изящнее и тоньше того, который использовали разработчики Postal 2. Вместо тупой и ничем не мотивированной жестокости нам покажут чуть ли не романтическую комедию о зомби.

Реакцию общественности на подобную игру предугадать несложно. Rebel without a Pulse наверняка будет запрещена в тех странах, которые славятся своей нетерпимостью ко всему, что хоть чуточку злее сказки про увлекательные приключения белочки Маши в Добром лесу. Как следствие — пострадавшие продажи. Впрочем, разработчиков, похоже, подобная перспектива волнует мало: они с большим удовольствием рассказывают о своем проекте и о том, каким оригинальным и необычным он будет. Мы же, со своей стороны, хотим заранее посочувствовать Wideload, ведь, пытаясь создать оригинальный и самобытный экшен, они обрекают себя на бесконечные скандалы и обвинения в распространении насилия.

Некоторое беспокойство вызывает и графический движок игры. Вынесенный сотрудниками Wideload с предыдущего места работы моторчик от Halo вряд ли способен вызвать восхищение у привередливых адептов мыши и клавиатуры. Разумеется, игре со столь мощной концепцией простить позавчерашнюю графику будет намного проще, чем какому-нибудь второсортному экшену... Однако хотелось бы обойтись без этого.

Со звуком, напротив, все более чем замечательно. Уже сейчас объявлен список композиций, которые наполнят игровой мир: все как одна — авторства матерых музыкантов, зарекомендовавших себя с самой лучшей стороны. Rogue Wave, Phantom Planet, Rose Hill Drive, The Flaming Lips... Нам предстоит услышать смесь рок-н-ролла, рока и психоделической электроники. Кстати, саундтрек будет издан отдельным диском, договоренность с одной из музыкальных компаний уже достигнута.

■■■

На примере Rebel without a Pulse хорошо видно, что игровая индустрия становится все больше похожей на кинематограф. Кто-то, например **Electronic Arts** с их многочисленными хит-проектами, снимает многомиллионные блокбастеры, а кто-то делает кино «не для всех». Некоторые проекты забываются сразу после того, как вы закончите в них играть, другие же задевают в душе особенные струнки и остаются в памяти надолго. У Rebel without a Pulse есть все шансы оказаться во второй категории. ■

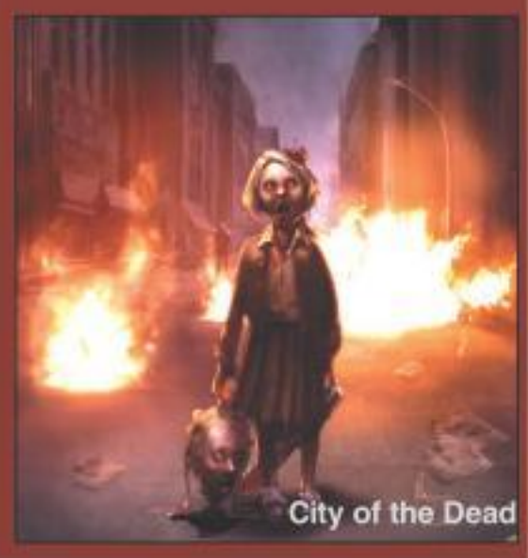
Зомби-жизнь: вчера, сегодня, завтра

Уже представляете, как лихо Стаббс под вашим руководством будет разрывать жалких людишек? Погодите. Игра выйдет еще совсем нескоро, так что самое время подготовиться к грядущему маскараду. Каким образом? Ну, давно известно каким — для того чтобы узнать своего врага, нужно стать им. Тем более что игр, которые посвящены избиению зомби, за последние годы вышло огромное количество.

Только не облизывайтесь на **George Romero's City of the Dead**, арт к которой иллюстрирует эти строки, — она выйдет чуть ли не позже заочно обожаемой нами **Stubbs the Zombie** (см., кстати, заметку в нашем «***Первом взгляде***»). Начните свое исследование с **House of the Dead** — серии легендарных «тиров» от компании **SEGA**. Устаревшая графика, примитивный игровой процесс — но сколько же удовольствия, однако, может доставить уничтожение наших с вами сородичей!

Хотите поиграть во что-нибудь более серьезное? Пожалуйста! Обратите, например, внимание на серию хоррор-экшенов **Resident Evil** — настоящая зомби-классика. Или, как ни странно, на **Half-Life** — вы будете смеяться, но практически вся наша редакция считает, что именно в этой игре самые страшные мертвяки.

Но когда будете играть, не забывайте: те, в кого вы стреляете — наши будущие сородичи. И когда-нибудь мы, в роли Стаббса, будем плечом к плечу с такими же, как они, сражаться с человеческой заразой.


City of the Dead

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Людей — есть. Кишки — кидать. Зомби — дружить. Rebel without a Pulse — ждать с нетерпением.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Gauntlet: Seven Sorrows

Светлана Карачарова
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action/RPG **Издатель:** Midway Games **Разработчик:** Midway Games San Diego **Похожесть:** Gauntlet: Dark Legacy, Diablo, Dungeon Siege **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть, несколько игроков за одним компьютером

ДАТА ВЫХОДА
Осень-зима 2005 года

www.midway.com

Воистину, когда в пресс-релизе, повествующем о новой игре, видишь знакомые до боли имена Великих и Ужасных Корифеев, то заранее проникаешься к грядущему проекту необъяснимой симпатией. Вроде бы еще и не выпустили ничего, а ты уже хочешь начать рассыпаться в любезностях и учтиво шаркать ножкой. С другой стороны, преувеличенные ожидания редко доводят до добра, чему имеется масса примеров как в реальной жизни, так и в игровой индустрии. И **Джон Ромеро** (**Doom**, **Quake**, **Daikatana**), и **Джош Сойер** (**Icewind Dale**, **Fallout**) при всем моем к ним трепетном отношении могли бы сами поведать многое по этой теме из собственного опыта.

Впрочем, пока ничто не мешает нам быть оптимистами и с надеждой ожидать, что новое творение «двух Д» — **Diablo**-клон под названием **Gauntlet: Seven Sorrows** — вберет в себя все лучшее, что могут дать ему именитые папы. А именно — жаркий и харизматичный файтинг от Джона и драматичный захватывающий геймплей от Джоша. Или я слишком многого хочу?

Особенности национальной медицины

«А стоит в том лесу высокий дуб, и на самой его верхушке висят... да нет, не сундуки, что ты перебиваешь, какие сундуки! С уткой, зайцем и яйцом? Первый раз слышу, при чем тут яйцо? Висят на тех ветках три добрых молодца, висят уже триста тридцать лет и три года...»

Что это за цитата, спрашиваете? Да так, из местного фольклора. Наши приключения в Seven Sorrows начнутся с того самого приснопамятного дуба, к которому злобный тиран-император повелел приколотить компанию неудачливых героев за то, что они покусились на его жизнь. Провисев положенное время в гущах местного лукоморья, добрые молодцы нашли-таки способ освободиться. Разумеется, они, не сговариваясь, направили свои стопы во дворец, дабы завершить начатое пару столетий назад дело.

Но тут с особо непримечательной историей спасения мира случается непредвиденный конфуз. Прибыв на место, герои обнаруживают, что император за прошедшие века совсем сошел с ума. Теперь, движимый жгучим раскаянием, он мечтает только об одном: хоть как-то исправить самые страшные свои преступления, среди которых первое место занимает убийство возлюбленной. И вот наши герои оказываются в такой ситуации, когда приходится помогать бывшему злодею, иначе своими благими намерениями он все королевство отправит прямой дорогой известно куда.

Помимо решения проблем его раскаявшегося величества, у каждого из персонажей есть еще и по личной микродраме, с которой тоже было бы неплохо разобраться. Всего в игре четыре героя: воин, валькирия, маг и эльф. Самое интересное, что в отличие от большинства фэнтези-игр в Seven Sorrows герои происходят из привычных всем нам народов: воин и валькирия — типичные представители скандинавской культуры, в то время как маг явно не равнодушен к кельтским обычаям, в число которых разработчики недрогнувшей рукою включили каннибализм. Родина эльфов пока держится в строгой тайне, видимо, по причине того, что разработчики не могут найти им приют на Земле.

Если говорить о местном зверинце, то подавляющее большинство особей явно было скопировано из «Наиболее полного сборника сказок народов Южной Америки». Для дополнительного эффекта разработчики заселили всех этих замечательных зверюшек в роскошные персидские дворцы и вполне себе сибирскую тайгу. На месте, разумеется, загадочные пещеры, мрачные подземелья и прочие непременные атрибуты жанра.

Основную часть игрового времени, как все, наверное, уже догадались, займет чистый и незамутненный *экшен*. Причем вы можете собственноручно сделать его просто кристально чистым, *напрочь отключив всю сюжетную составляющую* (так называемый *advanced mode*). Мсье Ромеро клянется, что в его игре игроки будут драться не ради опыта, денег и снаряжения, а исключительно удовольствия для.

Каждый из персонажей обладает уникальной тактикой боя. Во-

1. Пожалуй, «птичья атака» валькирии называется так вовсе не для красного словца.
2. Охрана императорского дворца пока не догадывается, что император будет рад нашему приходу.
3. Длинная такая лестница. Наверняка ведет к крутому боссу...
4. Красная полоска — здоровье. Синяя — мана. А вот зеленая — это что-то новенькое.

Gauntlet вчера, сегодня, завтра

Возможно, кто-то из читателей еще помнит вышедшую в 1985 году классическую аркаду **Gauntlet**, а также и несколько ее продолжений. Изначально это была незамысловатая приставочная игра, основной прелестью которой стал кооперативный режим на четверых игроков. Приглашаем в гости друзей, вручаем каждому из них по джойстику — и приятный вечер перед экраном гарантирован.

Но прошло время, и избалованная изобилием разновсяческих приставочных забав геймерская общественность подзабыла, что такое Gauntlet и с чем ее едят. Последние версии знаменитой некогда игры мрачно и обреченно пылились на складах дистрибьюторов и доставляли массу головной боли завхозам, не знающим, куда бы пристроить эти коробки с глаз долой.

Но серия Gauntlet таки родилась под счастливой звездой. Как во всех порядочных женских романах, в самый трагический момент на сцене появился спаситель, а точнее, даже два спасителя — это уже упомянутые нами **Джон Ромеро** и **Джош Сойер**.

ин с валькирией, разумеется, предпочитают грубую силу. Маг — творит волшебство, эльф — палит из лука. Стилей ведения боя два: либо мощно стукнуть конкретного врага, либо чуточку подпортить жизнь всем противникам в определенном радиусе. Еще один интересный факт: в бою будут принимать участие все четыре героя сразу и игрок сможет переключаться между ними, подбирая себе бойца под ситуацию.

Обещаны в Seven Sorrows и разнообразные специальные приемы. Возьмем, например, «птичий полет» валькирии — головокружительную атаку, во время которой воинственная дама натурально порхает по головам противников, разя их с нечеловеческой силой и скоростью. Реализовано это эффектное действо в виде мини-игры: каждому из окруживших валькирию супостатов присваивается порядковый номер, и все, что остается делать игроку, — просто нажимать клавиши в правильном порядке.

Ну а самым одиозным, необычным и волнующим моментом геймплея Seven Sorrows станет полное и вопиющее отсутствие в ней такой вездесущей вещи, как «красные бутылочки». Теперь исцелить вашего питомца после жаркого сражения можно будет исключительно за счет жизненной энергии убиенных им монстров. Выберите кучку трупов поаппетитнее, встаньте в позу «ыынь-цзэ» и щелчком одной клавиши запустите процесс восстановления. И никак иначе.

Впрочем, у меня есть одна жутковатая догадка. По словам Джоша, маги нуждаются в пище. По словам Джона, маги рождаются в стране каннибалов. Если сложить два этих утверждения, получается, что процесс исцеления магов будет слегка отличаться от стандартного. Впрочем, сути дела это не меняет — вы можете пить энергию поверженного врага или его еще не остывшую кровь, но никаких бутылочек не будет. Смиритесь, разработчики твердо так решили.

Потому что мы — банда!

Если после всего прочитанного вам вдруг показалось, что ролевой элемент в игре отсутствует напрочь — не спешите делать подобные выводы. Ведь в обычном, однопользовательском режиме вам вряд ли захочется отключать сюжет, так что все его перипетии вкупе с многочисленными роликами будут развлекать вас на протяжении всего приключения. Есть в Seven Sorrows и стандартные показатели здоровья, маны, «экспы», а также простенькая система набора уровней и умений. «Прокачка», правда, скорее всего будет автоматической — какими навыками чаще пользуемся, те и растут быстрее. По словам разработчиков, каждый герой сможет освоить один, максимум — два вида оружия. И не больше.

Впрочем, главной прелестью Seven Sorrows скорее всего станет совместное прохождение. Вы можете, как и встарь, собрать компанию друзей и зажечь вчетвером за одним монитором. Да-да, именно за одним! Коллективная игра, почти потеряв сюжет (ну кто будет в него вникать, когда вокруг целая компания жаждущих боя товарищей?), взамен предложит нам интересные (если не сказать — необычные) нововведения, которые касаются боевой системы. Например, мы сможем использовать так называемые «совместные умения» — специальный тип атаки, предназначенный для нескольких игроков. Двоим игрокам вполне по силам наколдовать магическую «линию огня» между своими персонажами, а четверым — вызвать небольшой, но жутко разрушительный вихрь, который в считанные секунды растерзает толпу недругов в мелкие клочья. Главное — сделать грамотное и простое управление, чтобы работа «в команде» не была слишком уж сложной. Впрочем, разработчики грозятся, что так оно и будет.

Стоит обратить внимание и на обещания **Midway** всячески поддерживать онлайновое сообщество. Нет, речь идет не о выделенном сервере и системе рейтингов — все это давно стало банальностью. А вот возможность обмениваться предметами и торговать с любым игроком, зарегистрированном на сервере, — уже что-то новое. Как именно это будет реализовано — с помощью специального онлайн-магазина или другим, более оригинальным способом, разработчики пока не сообщают.

Что еще добавить? Пару слов о графике? Держите: симпатичная и стильная. Неплохой, хотя явно не выдающийся графический движок, качественные и стильные уровни — что еще нужно настоящему джигиту?

■ ■ ■

Дело Diablo, как мы видим, живет и процветает. В последователях недостатка нету — каждый год выходит несколько игр, геймплей которых до боли похож на сами-знаете-что. И стоит надеяться, что Seven Sorrows не станет просто «одним из этих клонов» — благо с талантливыми разработчиками, способными сделать настоящую Игру, у нее все в порядке. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Собрались четыре героя императора мочи... спасать — бамс-бамс! А тут монстры — хрясь-хрясь! А наш маг им — виу-виу! И Ромеро с Сойером, хитрецы, на заднем плане, Diablo забарывают — шлеп-шлеп!

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

TOCA RACE DRIVER 3

(TOCA RACE DRIVER 2006)

Алексей Бутрин
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ **Жанр:** Автосимулятор ■ **Издатель:** Codemasters ■
Разработчик: Codemasters ■ **Похожесть:** Серия ToCA Race Driver
■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть
www.codemasters.co.uk/tocaracedriver3

ДАТА ВЫХОДА
Зима 2005 года

Автомобильные симуляторы — пожалуй, один из наиболее узких и заштампованных жанров. Фантазии разработчиков здесь и развернуться-то негде. Из года в год они соблазняют игроков по одной и той же схеме: красивый движок, реалистичная физика и куча лицензированных машин. Скукотища...

К счастью, и в этом железобетонном правиле нашлась брешь для приятного исключения. Имя ему — гоночная серия **ToCA Race Driver**. Потрясающий сюжет, органично переплетающийся с гонками, — вот чем запомнились нам первая и вторая «Токи». Выходящая же в конце этого года **ToCA Race Driver 3** (она же — **ToCA Race Driver 2006**) предложит автогурманам еще больше плюшек.

Век моторов

Почти все автосимуляторы — это, первым делом, игры про машины. Даже серия **Colin McRae Rally** от все той же **Codemasters** посвящена вовсе не Колину Макрею, как можно было бы подумать, а раллийным болидам. А вот с ToCA Race Driver — совсем другая ситуация. Первая часть запомнилась удачным сюжетом, превосходной атмосферой и очень продуманным режимом карьеры. За все это ей простили многое, например не самую красивую по тем временам графику и весьма средне смоделированное поведение машин. В **ToCA Race Driver 2** разработчики исправили почти все свои просчеты: подлатали физику, улучшили графику, усовершенствовали искусственный интеллект и так далее.

В третьей части сотрудники Codemasters решили не ограничиваться работой над ошибками. Теперь «Тока» — это не только игра о машинах, гонщиках и соревнованиях, но и захватывающий интерактивный рассказ об автоспорте в целом. Как и прежде, мы выступаем в роли начинающего пилота, которому предстоит непростой путь к вершинам славы. Но если раньше можно было гоняться только в классе Touring Cars, то теперь ассортимент соревнований расширен аж до семи позиций. Помимо Touring Cars будут: Grand Tourismo, внедорожники, Open-wheel («формульный» класс), ралли, кольцевые гонки и исторический класс, в котором нам обещают встречу с самыми знаменитыми машинами за всю восьмидесятилетнюю историю автоспорта. Переоценить такую щедрость со стороны Codemasters просто невозможно: это как если бы **EA Sports** выпустила проект **EA Everything 2006**, в который включила бы футбол, хоккей, баскетбол и еще пяток популярных видов спорта.

Каждый из упомянутых гоночных классов делится на несколько подклассов. К примеру, чтобы пробиться в «Формулу 1», придется начать в картинг-классе, а затем последовательно пройти все промежуточные ступени: «Формулу 1000», «Формулу BMW» и т.д. Что приятно, в режиме карьеры можно будет переходить из одной гоночной дисциплины в другую, однако каждый раз начинать придется со стартовых ступеней. Это логично: ваши успехи в GT мало что значат в ралли. Всего же в ToCA Race Driver 3 будет более трех десятков видов соревнований — в два раза больше, чем в предыдущей части.

Хорошим подспорьем в разработке столь амбициозного проекта стал бездонный кошелек компании Codemasters, которая захапала лицензии чуть ли не на все, что относится к автоспорту. Обещается более пятидесяти трасс, полностью повторяющих свои аналоги из реальной жизни. А число доступных для управления автомобилей, по слухам, уже перевалило — начинаем падать со стула! — за три сотни. Восемь десятков разнообразных запчастей прилагается.

Собственно, огромный выбор машин, трасс и типов соревнований — и есть главный козырь разработчиков, так как это значительно расширяет целевую аудиторию игры. Тем не менее Codemasters собирается брать покупателей не только количеством, но и качеством.

Береги автомобиль. Или берегись его

Пообещать почти десяток видов соревнований и несколько сотен автомобилей сможет любой

дурак, лишь бы деньги были. А вот соорудить из этого невероятного винегрета действительно интересную игру — уже куда более сложная задача. Ведь если болиды различных классов будут отличаться лишь внешним видом и скоростью, а компьютерные оппоненты в каждой гонке станут намертво прилипать к идеальной кривой прохождения трассы, то грош цена всему этому ассортименту. К счастью, сотрудники Codemasters неплохо знают свое дело, так что их обещаниям уделить особое внимание физической модели и искусственному интеллекту стоит верить.

Начнем с физики. По словам разработчиков, в ToCA Race Driver 3 разницу между машинами можно будет заметить невооруженным глазом. Поэтому для каждого класса придется вырабатывать собственный уникальный стиль вождения. А это автоматически повышает интересность игры чуть ли не в несколько раз. Кроме того, нам обещают очень детальную модель повреждений. Нравится эффектно пробуксовывать при разгоне и оставлять жирные тормозные следы перед крутыми поворотами? Тогда готовьтесь к частым заездам на пит-стоп — менять изношенные шины. Ну, или к головокружительному кульбиту в кювет из-за потери управляемости. Не привыкли щадить движок, любите излишне перегазовывать и некорректно переключаться на «нижние» передачи? До свидания, дружище, передавайте привет техникам своей команды, у них сегодня будет много работы. Обожаете агрессивную езду с подрезаниями и столкновениями? Нет проблем, видимо, вам хочется пройти гонку без антикрыла и с протекающим радиатором, не так ли?

Помимо неаккуратного вождения на поведение болида будут оказывать влияние и некоторые другие факторы. Например, погода: грязь и пыль на дороге обязательно негативно скажутся на системе охлаждения двигателя. Или даже банальная случайность — у автомобиля может неожиданно спустить колесо или заклинить двигатель. Однако с последним, на мой взгляд, главное не переборщить: мало кого порадует вылет из финального заезда по причине неожиданного отказа машины.

Здорово? Не то слово! Но самые, пожалуй, заманчивые обещания разработчиков касаются искусственного интеллекта. Разумеется, в различных классах оппоненты будут вести себя поразному. Дальше — интереснее. Так, для расчета траектории прохождения того или иного участка трассы компьютер будет пользоваться весьма сложными алгоритмами, которые учитывают массу параметров: положение автомобиля, наличие поблизости оппонентов и даже знания, полученные в процессе наблюдения за соперниками на уже пройденных участках трассы. Другими словами, AI будет не только оперативно реагировать на текущую ситуацию, но и извлекать опыт из ошибок и успехов, причем не только своих, но и чужих. Если, скажем, попытка заблокировать вам траекторию обгона ни к чему не привела, то вполне возможно, что в следующий раз противник попробует другую тактику. То же самое коснется и стратегии заездов на пит-стоп — компьютер будет пробовать разное количество остановок, стараясь поддерживать свою машину в оптимальном состоянии на протяжении всего заезда.

По традиции уделим немного места графике, звуку и музыке. Почему «немного»? Ну, просто потому, что ждать от создателей красочной серии Colin McRae Rally автосима с уродливой графикой глупо. Судя по скриншотам, ToCA Race Driver 3 будет выглядеть просто отлично: детализированные трассы, симпатичные спецэффекты, потрясающие модели машин.

Насчет звука разработчики говорят примерно следующее: *«К сожалению, не существует подходящих эпитетов, чтобы описать качество нашего звукового движка, но на данный момент это лучшее, что нам когда-либо доводилось слышать в играх»*. Нескромно, конечно, но, тем не менее, похоже на правду. За музыку лично я тоже спокоен: фирма, которая уже в первой «Токе» не пожалела денег на известный хит Sweet Home Alabama группы Lynard Skynard, вряд ли подложит нам свинью.

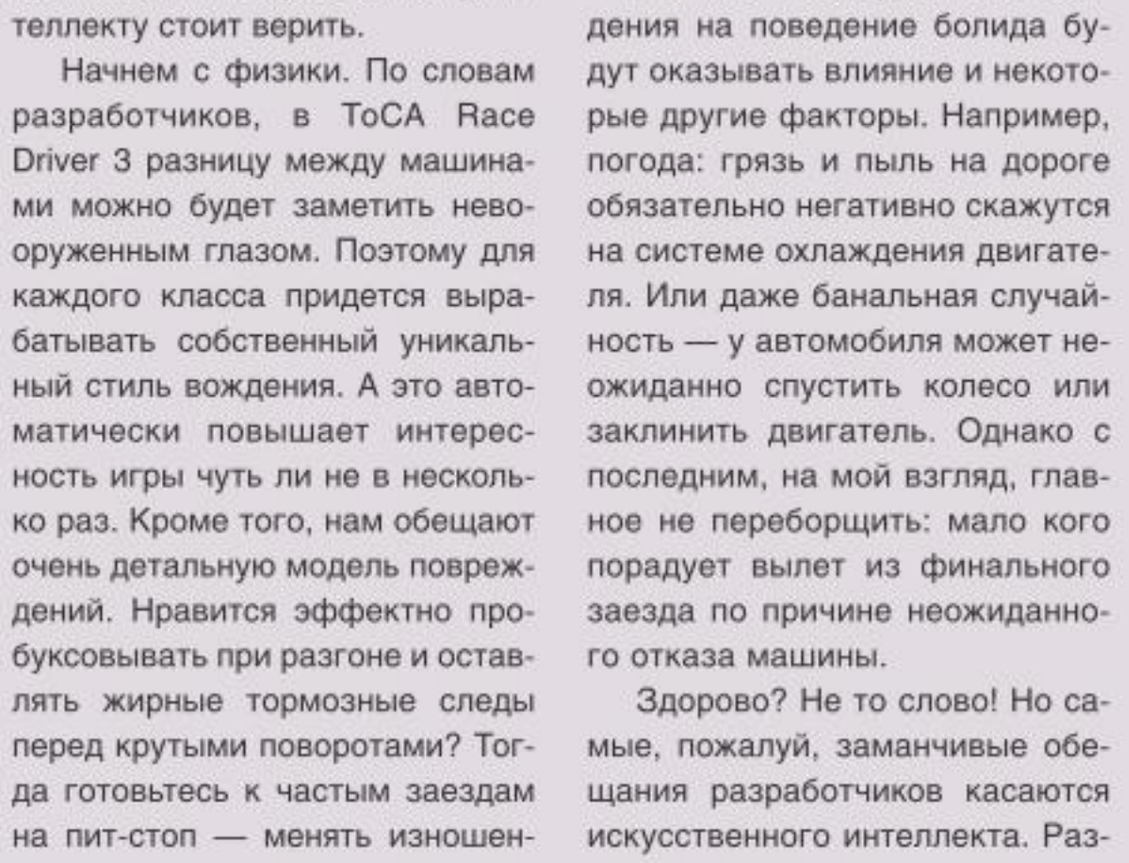
■ ■ ■

Что ж, похоже, признанные мэтры автосимостороения из Codemasters выбрали почти беспроигрышный рецепт создания качественной игры. Отличные графика и звук, мощная физика, умный искусственный интеллект, множество режимов игры — что еще нужно для полного счастья? Пожалуй, только одно — сделать все эти обещания явью. ■

Все мы такие разные!

В последнее время разработчики автосимуляторов стараются делать поведение каждого из компьютерных оппонентов индивидуальным. Создатели **ToCA Race Driver 3** также решили не отставать от моды и обещают нам самых разнообразных гонщиков — от робких новичков, сиротливо жмущихся к обочине при первых же проявлениях агрессии со стороны конкурентов, до полных беспредельщиков, которые временами даже правила будут нарушать (разумеется, со всеми вытекающими последствиями, включая дисквалификацию). Помимо сознательного нарушения правил у компьютерных оппонентов будут и случайные фолы, а также банальные ошибки при вождении. Кроме этого AI научат должным образом реагировать на любое изменение текущей ситуации: запас топлива, изношенность шин, степень повреждения машины и так далее. Причем и эти реакции, скорее всего, будут зависеть от характера гонщика.

Это нововведение однозначно пойдет игре на пользу, ведь соперничать с разными, не похожими друг на друга гонщиками куда интереснее, чем гоняться со стадом клонов.



1. Кадр из повтора. Обратите внимание на то, как смазан задний фон, — камера явно движется параллельно машине.
2. Аккуратненько входим в поворот...
3. Эк ее раскорячило! Не завидую пилоту, ей-богу.
4. Блики, потрясающие текстуры, корпус, из которого не выпирает ни одного полигона, салон, виднеющийся за стеклами, — сотрудники Codemasters, отвечающие за модели автомобилей, заслуживают уважения.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Самый масштабный автосимулятор за последние несколько лет. Интереснейший режим карьеры подкреплен мощным графическим движком и лицензиями на все, о чем только можно мечтать. Пропустить такое — почти преступление.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Андрей Александров

WARFARE

Жанр
RTS

Издатель
Game Factory Interactive

Разработчик
МиСТ ленд — ЮГ

Похожесть
Серия Command & Conquer, Act of War: Direct Action

Мультиплеер
Нет

ДАТА ВЫХОДА:
Зима 2005 года

www.mistland.com/projects.php?project_id=7

Первое мое знакомство с **Warfare** состоялось зимой далекого 2003 года. Тогда особо приближенной публике демонстрировали секретную демо-версию игры, которая была посвящена удивительным приключениям танков в безымянной восточной пустыне. Разработчики что-то рассказывали о нефти, Саудовской Аравии, народном восстании и вездесущих американцах, а лишенные простейшей модели повреждений танки тем временем безрезультатно всаживали друг в друга десятки снарядов, будто стараясь доказать зрителям, что когда-нибудь на Земле все-таки настанут мир, покой и демократия...

Увы, не настали. Буквально через месяц после описанных событий войска США пересекли границы Ирака, чтобы превратить эту измученную страну в настоящий восточный оазис благополучия. Военная часть кампании закончилась очень быстро: уже к лету почти весь Ирак был под контролем звездато-полосатой армии. Тогда же стало ясно, что, несмотря на победу, американцы завязли в Ираке всерьез и надолго.

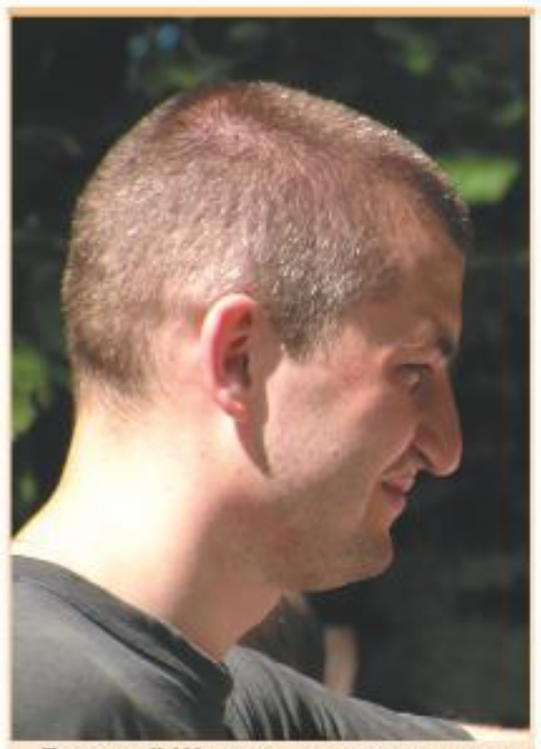
Дай ручку, сынок, — я тебе будущее скажу

*В это же самое время в зеленоградской студии «**МиСТ ленд — ЮГ**», которая, собственно, и ответственна за безобразие под названием Warfare, коллектив дружно схватился за головы: события на берегу Персидского залива развивались почти в полном соответствии с сюжетом игры. Обстановка в регионе накалялась, сопротивление американцам росло, а где-то на горизонте замаячила угроза новой войны, которая вот-вот перекинется и на соседние с Ираком страны. Тем не менее сценаристы не стали отказываться от своих слов: сюжет игры, в отличие от, например, графики, за прошедшие два года почти не изменился. Впрочем, дадим слово **Виталию Шутову**, главному востоковеду «Мистленда», а по совместительству — директору компании.*

«Игромания» [И]: Забавно, но первый вариант сценария, который вы написали для Warfare несколько лет назад, во многом предсказал события в Персидском заливе. Каково это — ощущать себя «чуточку провидцами»? И как, по вашему мнению, будет дальше развиваться ситуация вокруг Ирака?

Виталий Шутов [ВШ]: Нечто подобное уже произошло во время разработки игры «**АЛЬФА: антитеррор**». Там одна из миссий (в финальный вариант она не вошла) была посвящена захвату школы. С тех пор мы стараемся очень аккуратно относиться к своим «игровыми предсказаниям» и в сюжеты будущих наших проектов станем добавлять как можно больше оптимизма: пусть лучше хорошее сбывается, чем плохое.

Что же касается Ирака, то американцы в нем по-настоящему завязли. Если они уйдут оттуда, это для них будет вторым Вьетнамом. Но и оставаться тоже не с руки: почти каждый день США и союзники несут потери. Вообще, я пессимист и считаю, что «точка невозвращения» в регионе уже пройдена. Поэтому вторая часть сценария Warfare, в которой война перекидывается на соседние регионы вроде Саудовской Аравии, не так уж невероятна.



Виталий Шутов — человек, который собирается развязать полномасштабную войну в Саудовской Аравии.

[И]: Сам сценарий наверняка пришлось чуточку подкорректировать. Как он выглядит теперь?

[ВШ]: Завязка осталась та же. Ирак завоеван, но постепенно начинает выходить из-под контроля ситуация и в Саудовской Аравии: королевская семья теряет власть, в народе все большую популярность приобретают антиправительственные настроения. Видя это, американцы решают взять Саудовскую Аравию под свой контроль, тем более что ослабленная и демора-

1 Американская ПВО только что прошляпила Су-25. Сейчас на головы Джонов и Биллов повалятся бомбы.
2 Янки направляются на «демократизацию». В Warfare при грамотном использовании этот небольшой отряд способен на настоящие чудеса.
3 Судя по расположению техники, американцы только что догнали отступающих арабов.
4 Вертолет попал под плотный огонь из зенитно-ракетных комплексов. Через несколько секунд он, скорее всего, будет целовать брюхом землю.

1

2

3

4

лизованная королевская армия вряд ли сможет помешать. Однако на арену неожиданно выходит еще одна сила — «Талибан». К этому движению присоединяются ветераны иракской и афганской войн, а также несколько армейских подразделений. Вместе они быстро захватывают несколько важных провинций Саудовской Аравии, и страна погружается в настоящий хаос.

Народ, разумеется, отнюдь не в восторге, и это заканчивается возникновением арабской повстанческой армии. Именно за нее нам и предстоит играть в одной из кампаний. Героями другой будут войска США.

Во как! Игры, где арабы выступают не в роли террористов, которые к концу кампании получат обязательную порцию оплеух, а являются полноценными героями, — редкость на персональных компьютерах. Более того, даже если и появляется что-нибудь подобное, то выглядит оно обычно как нелепая flash-поделка, в которой обвешанный динамитом шахид-фанатик старается взорвать как можно больше американских солдат. Warfare — совсем другой случай. Арабы здесь ничем не хуже и не лучше американцев — обычные люди со своими целями, идеологией и тактикой боевых действий. Достаточно дерзкий, надо сказать, ход: на Западе (да и у нас, в России) мусульман давно уже представляют совсем иначе. Впрочем, вот как комментирует это Виталий.

[ВШ]: Сделав арабов играбельной стороной, мы хотим дать игроку возможность взглянуть на войну с другого ракурса. Повстанцы сражаются совсем иначе, у них абсолютно новая для RTS тактика. К тому же при игре за них будет больше свободы: можно выбирать, стать ли «хорошим» и драться открыто, по правилам, или избрать «темную» сторону и играть как террорист.

[И]: А можно побольше о различиях между противоборствующими сторонами?

[ВШ]: Различия принципиальные. С одной стороны, у нас, конечно же, мощнейшая американская военная машина... которую, однако, игрок не сможет использовать в полную силу, ведь надо постоянно оглядываться на мнение общества и Конгресса. А вот у арабов таких ограничений нет: делай что хочешь. Их главная проблема — нехватка денег, военной техники и хорошо подготовленных бойцов.

Отсюда и разница в тактиках. Если американцы предпочитают вести полномасштабные боевые действия, с обязательной артподготовкой и поддержкой с воздуха, то арабам приходится обходиться партизанскими вылазками и атаками из засад.

Различается и экономика. Главный ресурс для обеих сторон одинаков — это командные очки, которые они получают за захват и удержание важных зон на глобальной карте. Кроме того, у американской армии есть рейтинг — то, как относятся к ней в США. Для того чтобы поднять его, надо проводить успешные операции и стараться не только минимизировать свои потери, но еще и не навредить мирным жителям.

Действуют эти два ресурса следующим образом. На командные очки игрок покупает танки, самолеты и прочее добро. Рейтинг же влияет на то, какая техника будет доступна, — в крутые игрушки играют только очень хорошие командиры.

У арабов несколько иная система: место рейтинга у них занимают деньги. Их можно получить множеством способов: продавая нефть (для этого надо удерживать нефтеносные районы на карте), получая награды от «спонсоров» за удачные вылазки или банально отбирая последние копейки у населения. И деньги, и командные очки арабы тратят на покупку техники.

[И]: А не боитесь проблем с балансом? Ведь теоретически на деньги и командные очки можно купить намного больше техники, чем только на командные очки.

[ВШ]: Нет, не боимся. Арабам сложнее достать военную технику, чем американцам. Да и цены для них будут выше.

На обломках Саудовской Аравии

Итак, картина вырисовывается следующая. Warfare — глобальная RTS с мощной экономической системой. Отдельно стоит отметить, что противоборствующие стороны отличаются не только характеристиками юнитов, но и совершенно непохожими тактиками, что является редкостью для подобных игр. Впрочем, давайте снова дадим слово Виталию — он может еще много чего рассказать об игре.

[И]: Первое, на что любой уважающий себя поклонник RTS обращает внимание в играх, подобных Warfare, — это, разумеется, глобальная карта. Какие сюрпризы вы приготовили для него?

[ВШ]: Глобальная карта Warfare — это карта Саудовской Аравии, разбитая на сектора. Все действия на карте происходят в реальном времени, которое, впрочем, можно ускорять или ставить на паузу.

Каждый из секторов кому-нибудь принадлежит: США, повстанцам, правительству страны или «Талибану». На глобальной карте игрок может заниматься формированием армий и развивать подконтрольные территории, возводя на них разнообразные постройки. Ремонтные заводы помогут держать в порядке военную технику, нефтедобывающие вышки станут приносить прибыль, а построенный в удачном месте и в удачное время аэродром позволит вам вызывать поддержку с воздуха во время боев за соседние сектора.

Еще один важный момент — взаимодействие с населением. Так, американцам приходится держать на захваченных территориях небольшие гарнизоны, иначе может случиться бунт. А вот арабы для тех же самых целей используют пропаганду, строят религиозные сооружения и т.п.

[И]: Взгляд на глобальную карту очень часто заканчивается тем, что сотни юнитов сходятся в бою на карте локальной. Как это будет выглядеть?

[ВШ]: Фактически, это стандартная RTS, только без добычи

И немного Warfare-музыки!

Саундтрек для **Warfare** пишет бессменный **Александр Шукаев** — талантливый электронщик, участник известного проекта Sensorica и по совместительству один из лучших композиторов игровой музыки. Причем не в России, а вообще во всем мире. Так что звучать Warfare будет ничуть не хуже, чем выглядеть. Не верите? Тогда берите наш DVD-диск — на нем, в рубрике «Из первых рук», находятся две композиции, написанные Сашей для будущей игры.

Александр Шукаев (справа) в компании Джона Эскью — известного британского диджея.

5

6

5 Справа у нас — самая настоящая авианосно-ударная группа. Пустить такую на дно практически нереально. Но пофантазировать можно.
6 Вот и ОНА — ценная и очень полезная нефть

ресурсов. База создается из временных построек: центра связи, полевого госпиталя, мобильных ремонтных мастерских, «площадок подскока» для вертолетов и пр. Производить технику, разумеется, нельзя, можно только запросить подкрепления с соседних территорий.

И опять мы сталкиваемся с не совсем обычным для RTS подходом: речь, в первую очередь, идет о временной базе. Впрочем, ничего странного в этом нет, похожим образом ведут бои и настоящие армии. И отметим, что стремление разработчиков сделать свою игру максимально реалистичной только этим не ограничилось.

[ВШ]: У юнитов в Warfare нет такого показателя, как «здоровье». Повреждения, которые получают пехота и техника, рассчитываются на основе их характеристик. У танков, например, разное бронирование: спереди они могут выдержать попадание очень мощного снаряда, а вот с кормы их подбить уже намного проще. Стоит, однако, заметить, что мы не стремимся сделать из Warfare зубодробительный симулятор типа «Альфы» — многое все-таки пришлось упростить.

[И]: А ждут ли нас в Warfare какие-нибудь спецоперации, диверсии?

[ВШ]: Да. Здесь уже все зависит от того, какую тактику изберет играющий. Можно, например, проникнуть в сектор с небольшим отрядом спецназа, повредить или уничтожить несколько важных объектов — и это обязательно повлияет на стратегическую ситуацию. Так, например, уничтожив аэродром, мы лишим противника поддержки с воздуха.

Генералы и их войска

Еще одна немаловажная для RTS вещь — это, конечно, юниты. Отметим, что разработчики избрали для Warfare очень удачные время и место действия: в Саудовской Аравии сегодня представлена военная техника со всех концов света. Так что есть где разгуляться.

[И]: Что будет на вооружении у каждой из сторон?

[ВШ]: Техники у нас не просто много, а очень много. В случае с американцами все более или менее понятно: «Абрамсы», «Апачи», «Бредли», F-16, B-52 и пр. А вот с арабами ситуация намного интереснее — они оснащены всем подряд. Здесь и старая, оставшаяся еще с советских времен техника, и купленное совсем недавно в Европе вооружение, и, конечно же, куча всякого «самопала». Ближе к концу игры арабы смогут покупать и новое оружие через подставные фирмы. Кроме того, технику можно добывать и в боях — достаточно эвакуировать поврежденный танк и отремонтировать его.

[И]: Насколько серьезно моделируется тот или иной юнит?

[ВШ]: Как я уже говорил, мы не вдаемся в глубокие дебри симуляции, в первую очередь перед нами стоит задача сделать интересную, динамичную игру. С другой стороны, примитива тоже не будет: например, в Warfare рассчитывается удельная тяга на каждую из гусениц танка, что позволяет очень реалистично показать их движение по местности. А система повреждений у нас учитывает даже такую, казалось бы, мелочь, как «влетание снаряда при попадании», — то есть снаряд может просто отскочить от брони, не нанеся вреда, может отскочить и повредить ее, а может пробить насквозь и взорваться внутри. Это, кстати, приводит к очень интересным результатам. Например, отлетевший от брони снаряд обязательно качнет танк, и если он в это время тоже ведет огонь, то его выстрел уйдет совсем в другую сторону.

[И]: В самых первых статьях о Warfare говорилось про очень серьезную ролевую систему: характеристики юнитов, уникальные герои и квесты, связанные с ними. Как поживает эта система сейчас? Не сгинула ли в пустынях Саудовской Аравии?

[ВШ]: Не сгинула. Но заметно изменилась. Во-первых, игрок может «растить» войска: подчиненные будут получать опыт, который конвертируется в различные характеристики и умения. Во-вторых, у нас существует деление войск на подразделения с офицерами во главе. При этом опытный командир сможет влиять на дух не только своих бойцов, но еще и «соседей». Наконец, в-третьих, руководить каждой из армий будет генерал. У него, разумеется, также есть свои особые навыки.

А вот с системой диалогов и квестов, к сожалению, пришлось расстаться — мы решили сделать больший упор на экономику и бои.

●●●

Во время своего последнего визита в «МиСТ ленд — ЮГ» мне довелось увидеть расширенную версию удивительных приключений танков в безымянной восточной пустыне, на этот раз — в компании вертолетов, артиллерии, бронетранспортеров и пехоты. Причем больше речь о мире, покое и демократии не шла — противоборствующие стороны уже научились отправлять друг дружку в царство мертвых. Выглядит этот процесс, надо сказать, потрясающе: графика в Warfare очень зрелищная и динамичная. А вот оценить геймплей удастся лишь ближе к концу года — именно на это время намечен выход однопользовательской версии игры (дополнение с многопользовательским режимом запланировано, но будет намного позже). Однако стоит отметить, что концепция у Warfare просто замечательная. Главное — хорошо сбалансировать противоборствующие стороны и не потонуть в хардкорных водах. ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

RTS-постановка о том, что случается, если захотеть слишком много нефти. «Неправильные» арабы, огромное количество военной техники и зрелищные сражения прилагаются!

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

ТРЕКМАНИЯ SUNRISE ®

Постройте собственные трассы
Выберите ваш автомобиль и его цвет
Участвуйте в дневной или ночной гонке в новых ландшафтах

Экстремальные трассы, экстремальные трюки, экстремальная скорость

NADEO

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука ®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

Black & White 2

Жанр:	Симулятор бога/RTS
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Black & White Studios
Похожесть:	Black & White, Populous: The Beginning
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Осень 2005 года
Официальный сайт:	www.eagames.com/redesign/games/pccd/bw2 www.lionhead.com/bw2
Фанатские сайты:	www.planetblackandwhite.com www.gamefans.co.uk/bwgamers www.bwcave.4t.com www.benkinley.com/bw

Автор: Игорь Варнавский

Было теплое майское утро. Мальчик Петя выскочил из дома, на ходу подтягивая шорты. *«Не шали там, сынок*, — донесся до него заботливый голос мамы. — *Наши соседи Уинстоны жаловались мне, что вчера ты надевал на их корову строгий ошейник и заставлял ее ходить на двух ногах»*. *«Да, мама»*, — рассеянно ответил Петя, даже не расслышав адресованных ему слов. Его мысли всецело занимал муравейник, обнаруженный им накануне в самом дальнем и запущенном углу сада. Там жили огромные рыжие муравьи — таких Петя еще никогда не видел. Муравьи постоянно находились в движении — куда-то бежали, что-то тащили, деловито ощупывали друг друга, видимо, обмениваясь таким образом информацией. Несколько минут Петя зачарованно наблюдал за ними: сотни крошечных существ действовали так слаженно, словно это был единый организм, словно некто незримый, но очень могущественный (по муравьиным, конечно же, меркам) управлял ими.

Внезапно мальчика осенила какая-то догадка. Сняв с ближайшего листка гусеницу, Петя положил ее на оживленную муравьиную тропинку. Гусеницу тут же обнаружил работяга-муравей и, недолго думая, потащил ее к норке. Загадочно улыбаясь, юный натуралист повторил свой опыт, на этот раз использовав раздавленного жука. Муравьи сразу обнаружили его и начали недоверчиво ощупывать: с чего это вдруг добыча сама лезет к ним в лапки? Опасения насекомых подтвердились в ту же секунду: пай-мальчик Петя все с той же отстраненной улыбкой ткнул в них палкой, одним махом отправив на тот свет целую дюжину особей. Обитатели муравейника испуганно заметались, а будущий гений гейм-дизайна начал остервенело давить их, как будто муравьи были его кровными врагами. Потом в ход пошло оружие массового поражения: Петя принес ворох бумаг, заготовленных для растопки костра, и поджег муравейник. Пламя пожирало хрупкое жилище ни в чем не повинных санитаров леса, а Петя, уставившись в огонь остекленелым взглядом, размышлял о чем-то своем.

Шерсть зверюг ведет себя по всем законам физики: мокнет под дождем, горит от огня, вырывается клочьями.

Плохиш

По словам самого **Питера Молине**, идеи, положенные в основу **Black & White**, зародились у него еще в детстве, когда в двенадцатилетнем возрасте он наблюдал за жизнью муравейника. Бросая муравьям конфеты и прожигая их лупой при попытке взять эти самые конфеты, Петя придумал ту самую систему кнута и пряника, которая до сих пор используется в его играх. Но разве нормальный ребенок ограничится только лишь лупой? Нет, конечно, он не успокоится, пока не разворошит муравейник дотла. Что, наверное, и сделал мальчик Петя.

Вам не кажется, что в таком ракурсе дядя Петя очень напоминает доктора Зло?

Во что выливаются детские комплексы...

Много лет мальчик Петя ломал голову над тем, как претворить в жизнь свои садистские наклонности. Забавы с муравьями, хомячками, морскими свинками и другими животными его уже давно не удовлетворяли — хотелось большего. Но на пути стояло пуританское общество, никогда не понимавшее эксперименты гениев. Решение нашлось неожиданно. В 80-х годах друзья (по всей видимости, это были **Саймон** и **Дин Картеры**, будущие создатели **Fable**) попросили Петю (который в то время программировал базы данных) портировать забаву **Druid** на компьютеры марки **Omega**. Во время работы Пете пришло в голову, что создание игр может быть неплохим бизнесом, благо особой конкуренции в то время еще не было. Завязав с базами данных, Петя полностью отдался своему новому увлечению и весьма в этом преуспел. **Populous**, **Theme Park**, **Dungeon Keeper** — эти игры принесли нашему герою не только деньги, но и известность. Теперь его звали уже не просто Петей, а **Питером Молине**. Однако в душе он остался все тем же муравьиным мучителем Петей: во всех его играх цель была одна и та же — издеваться над живыми существами, и в каждом новом творении издевательства становились все более и более жестокими (кроме разве что Theme Park, но это скорее исключение, подтверждающее правило).

Апофеозом стала **Black & White** — результат пятилетних метаний дядюшки Питера, один из самых грандиозных и дорогостоящих экспериментов в истории игр. Симулятор бога, где дозволено почти все. Масштаб был невиданный: одним небрежным движением мыши игрок мог переключиться между панорамой целого острова площадью в десятки квадратных километров и изображением червяка, неспешно грызущего яблоко (между прочим, подобной детализации никто не смог достичь до сих пор). Невиданным был и искусственный интеллект местных Существ (гигантские коровы, обезьяны, тигры и прочие представители партии животных), которые поддавались дрессировке, а в отсутствие игрока спокойно занимались своими делами.

Сомневаться в ориентации здешнего бога не приходится: перед нами владения отъявленного добрячка.

Увы, как и положено слишком смелому эксперименту, Black & White получилась просто-напросто несбалансированной. Покорение соседей оказалось делом долгим и муторным: завоевывать доверие электората приходилось не огнем и мечом, а демонстрацией чудес, песнями-плясками Существа и только в самом крайнем случае — геноцидом (что за бог без верующих?). Паства же была подобна несмышленым детишкам: нужно построить дом — боженька помоги; иссякли запасы пшеницы — ищи где хочешь, боженька; требуется муж, жена или еще какая-нибудь сатана — боженька, ну не сами же мы будем искать? Беспризорное Существо тем временем бродило где-нибудь само по себе и жрало собственные экскременты. Игрок чувствовал себя в роли взлохмаченной няньки, которой неизвестно с какой радости поручили целую сотню горлопанящих спиногрызов: сколько ни бегай, сколько ни суетись, за всеми уследить все равно не получится. Чего уж тут удивляться тому, что многие, пометавшись какое-то время, бросали Black & White уже на втором-третьем уровне.

Расширить и углубить

Вторая часть должна стать своеобразной «работой над ошибками». В оригинальной Black & White мы (в роли бога) брали шефство над совсем еще юным человечеством, не знающим ни войн, ни искушений. Уничтожив в конце игры всех остальных идолов и установив монотеизм, бог удалялся на заслуженный отдых, но, как выяснилось, делать этого не стоило. Неуемное человечество истолковало наставления своего божества на свой лад и, не сумев выяснить, чье учение правильнее, быстренько организовало войну. В **Black & White 2** вам предстоит возглавить одну из пяти враждующих наций (греки, египтяне, ацтеки, викинги и японцы). Остальные, само собой, будут провозглашены еретиками со всеми втекающими и вытекающими последствиями.

Строительство домов, рассаживание селян по горшкам и прочая рутина теперь останутся в прошлом. Задача игрока — определять генеральную линию партии, служить, так сказать, руководящей и направляющей силой, а уж всякими мелочами займется благоверная паства. Вы лишь

Существа не только руководят войсками, но и играют роль оружия массового поражения.

следите за их безопасностью, возводите стратегически важные здания и обносите города крепостными стенами.

Да-да, именно города! С момента нашей последней встречи обитатели Эдема продвинулись далеко вперед: они нашли железную руду, изобрели оружие и боевые машины, а некогда жалкие поселки из пяти-шести дворов разрослись вширь и ввысь. Уроки камасутра-искусства, которому мы учили их в первой части, людишки усвоили на ять — их популяции отныне исчисляются четырехзначными цифрами.

На поля сражений наконец-то выйдут настоящие армии. Жестко заданных типов юнитов нет — можно вооружать рекрутов тем оружием, которое вам по душе: мечами, луками, топорами или копьями (если, конечно, вы производите их в достаточном количестве). У каждого народа, кстати, есть свое уникальное оружие (у японцев — катаны, у викингов — огромные двуручные мечи). Воевать придется и добрым богам, и злым, но первые могут только обороняться (захватывать новые территории они будут исключительно мирными способами), а вторые — и обороняться, и нападать.

Якшаться с многотысячными армиями, да еще в трехмерной игре, всегда непросто. Загляните в загончик стратегий: за все время существования жанра появилась только одна игра, где удалось свести воедино масштабные баталии и удобное управление, — **Rome: Total War** («**Казаки 2**» не в счет, они лишь наполовину трехмерные). Подопечные дяди Пети, как обычно, пошли по своему пути: вместо резиновой рамки и привычного мышенауськивания в Black & White 2 используются так называемые контекстно-зависимые флаги (нечто подобное уже было в Dungeon Keeper). Пометил таким флагом отряд противника — солдатики расценят это как сигнал к атаке. Поставил на крепостной стене — немедленно приготовятся к обороне. Воткнул в загривок Существа — возьмут животину в кольцо и никому не дадут в обиду.

На бумаге такая система выглядит идеально: минимум возни, максимум оперативности. Но на деле она может дать сбой. Никакого боевого интерфейса не планируется, а значит, в случае какой-то нештатной ситуации придется туго. Что если понадобится атаковать собственное Существо (зачем — это уже другой вопрос), а войска будут пытаться его защитить? На флаге ведь не написано, что конкретно надо сделать...

За остальное опасений меньше: разработчики вняли мольбам игроков и сделали нормальный оконный интерфейс для застройки города и управления Существом. Раньше ведь как было: чтобы возвести какой-нибудь злосчастный домишко, приходилось самому тягать деревянные заготовки и устанавливать их друг на друга (а они то и дело сваливались).

Каждый подданный наделен собственным именем, причем имена эти берутся не с потолка, а... из адресной книги вашего почтового клиента (если на всех ее не хватит, то в дело обязательно вступит программа-генератор). Так что перед запуском игры не забудьте составить список тех, кто первым отправится на съедение Существу (в жерло вулкана, под нож на алтаре — можете выбирать по своему извращенному вкусу). Если что, мой список начинается с двух имен, которые, вероятно, вам ничего не скажут, — Alexander Kuzmenko и Andrew Alexandrov...

Кто в доме хозяин

Все самое интересное в Black & White было связано с Существами. Эти животины были для игроков как родные дети. Еще бы: мы кормили, холили и лелеяли эти кусочки кода десятки часов — тут поневоле привяжешься. В Black & White 2 все желающие смогут импорти-

Это только начало

Дядя Петя никогда особенно не скрывал, что **Black & White** задумывалась им как серия из пяти игр. В каждой новой части он планирует показать очередной этап в истории человечества. Первая Black & White была рассказом о доисторических временах, о каменном веке. Вторая часть — это одновременно история древнего мира (на это указывает наличие греков и египтян, расцвет цивилизаций которых пришелся именно на те времена) и средневековья (викинги). Следующие итерации, очевидно, будут посвящены новому времени, нашей эпохе и ближайшему будущему. Black & White про Первую и Вторую мировые? Или Black & White, где нужно опекать безбожное общество потребления? А может, дело дойдет и до колонизации космоса?..

Перспективы вырисовываются весьма заманчивые, но есть одно «но»: на создание первой части разработчики потратили пять лет, на разработку второй — уже почти столько же. Если они и дальше продолжат работать такими темпами, то последнюю серию Black & White мы увидим в лучшем случае лет эдак через пятнадцать.

Сожрать нельзя помиловать.

«Надоели вы со своими сиквелами!»

Корова осматривает свой сегодняшний завтрак — коров поменьше.

Lego-музыка

Те, кто видел первую часть **Black & White**, наверное, помнят, что музыка в игре разнилась в зависимости от того, какую сторону выбирал игрок. У добрых — одна, у злых — другая. В **Black & White 2** сохранилась та же система. Для каждого состояния (а их здесь пять: злой, нейтрально-злой, нейтральный, нейтрально-добрый и добрый до тошноты) у каждой расы по девять собственных мелодий. Попробуйте подсчитать их общее число и не грохнуться в обморок — это же 250 музыкальных композиций! Писать столько музыки очень сложно и дорого, поэтому разработчики пошли по другому пути: они заготовили набор сэмплов, из которых мелодии составляются прямо во время игры. Делали их целиком и полностью на компьютере — это сложнее, чем прибегать к услугам оркестра, зато любые изменения можно внести очень быстро.

Количество звуковых эффектов тоже внушает уважение — более 10000. Но и это лишь необходимый минимум. Для озвучки городского паба, например, требуется как минимум три сэмпла: паб ночью (звуки музыки, пьяные выкрики), паб днем (сонное жужжание мух, звон посуды, которую моют на кухне) и паб вдали (неясное гудение).

ровать свое Существо из первой части (перенести удастся только характеристики, но не внешность — модели-то будут новые) — это чтобы не травмировать психику тех игроков, которые потратили на него больше времени, чем на воспитание собственных отпрысков.

Существа, как и жители, станут намного самостоятельнее, по крайней мере ходить на горшок и искать пропитание смогут и без вашей помощи. Учиться они тоже будут быстрее, то есть повторять по два часа кряду одно упражнение больше не придется. Усвоив с божьей (с нашей то есть) помощью, как управлять городом и войсками, Существо сможет само повести за собой армию или остаться «на хозяйстве», если вам нужно будет куда-то отлучиться. Отправлять животину на ключевые сражения, понятное дело, не стоит, но в остальных случаях «падаван» прекрасно обойдется и без вас.

В первой части на воспитание Существа хронически не хватало времени, поэтому оно росло само по себе и зачастую становилось совсем не таким, каким нам хотелось. Теперь этому безобразию положат конец. Поскольку рутинной работы станет меньше, большую часть времени вы будете проводить за воспитанием своего питомца. Возникло какое-то неотложное дело? Не беда: по возвращении вы можете просмотреть специальный журнал, куда заносятся все действия Существа, и поставить напротив каждого пометку: похвалить за это действие или отругать. Кстати, безнаказанно жрать поселенцев в ваше отсутствие зверюга больше не сможет — при случае они могут дать ей отпор.

Перевыполнение заданий (скажем, вас просили выгнать противника с какого-то места, а вы его подчистую уничтожили), использование нестандартных тактик и такие эксперименты над Существом, до которых не додумались даже создатели игры, премируются трибьют-очками (tribute points). На них приобретаются уникальные здания, военные бонусы (например, возможность перенести армию на новую карту еще до основания нового города) и апгрейды для зверя.

Облик Существа и подвластных земель, как и прежде, зависит от, простите, вашей ориентации. Во владениях доброго бога всегда солнечно (вру, не всегда, погода все-таки меняется: то дождь, то туман, то облачность), много цветов, горожане ходят довольные, а зверюга круглый год улыбается. У злодея все иначе: серые пустоши вместо цветущих лугов, жители — запуганные и заплаканные, на каждом перекрестке — по гильотине, а зверь выглядит как сущий монстр.

Заклинаний немного, всего шестнадцать, но малое число искупается их силой и зрелищностью. Особой мощностью отличаются шесть спеллов с приставкой «эпические»: извержение вулкана, землетрясение, ураган, сирены, одурманивающие жертв своим пением, и тому подобные приятности.

За неимением эпических заклинаний можно устроить и рукотворный (в буквальном смысле) апокалипсис. Нашим основным инструментом для божественных гнусностей по-прежнему является курсор в форме руки, которой можно захватывать предметы (и, самое главное, людей!), перемещать и кидать их туда-сюда, бить или ласкать Существо — в общем, много чего натворить можно. Враги разбили лагерь у подножья горы или вулкана? Швырните несколько валунов, направьте в их сторону поток лавы или просто черпайте ее и выливайте неверным на головы! Физическая модель уже в первой части была недосягаема (по тем временам), а уж что будет во второй части, даже страшно представить.

Еще страшнее представить, какой для этого понадобится компьютер. Дядя Петя на вопрос о системных требованиях лишь лукаво улыбается, отделываясь отговорками в духе «такие же, как у **Half-Life 2**». Зная Питера, истолковать его слова можно примерно так: «*В два-три раза больше, чем у Half-Life 2*».

●●●

Black & White — любимое детище Питера Молине, поэтому держать в разработке вторую часть он будет столько, сколько посчитает нужным. В самом начале над игрой трудилось около двадцати человек, сейчас — уже больше восьми десятков, и, несмотря на то что на прошедшей E3 почтенной публике показывали якобы «почти законченную» версию, конца-края работам так и не видно. Ну да и черт с ним, пусть делает ее хоть до второго пришествия. Black & White 2 из тех игр, которыми лучше любоваться на расстоянии, до их выхода. Такие вещи нужно выставлять под стеклом в музее, а не отдавать в наши сальные руки — иначе они сразу теряют львиную долю своего очарования. ●

ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
Рубрику подготовили:
Алексей Моисеев и Андрей Александров

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "**Вердикт**", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожиданий". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" *не является* средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в *рейтинге "Игромании"* все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально *все*. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"

СУПЕР ГРАФИКА

Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

НАШ ПОСТЕР

Таким значком отмечаются игры, картинки из которых попадают на постер "Игромании".

НАША ОБЛОЖКА

Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".

The way it's meant to be played — NVIDIA

Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Deadhunt: Охотник на нечисть

Жанр: Action ■ **Издатель/Разработчик:** REL Games/REL Games
■ **Издатель в России/Локализация:** Акелла

Crimsonland в трех измерениях — так можно кратко охарактеризовать **Deadhunt**. Вся игра — это сплошной безбашенный отстрел всевозможных зомби, скелетов, паучков и прочей нечисти на небольших аренах. Примитивно, неоригинально, но как захватывает, черт возьми!

Высадившись на уровне и получив какое-нибудь простенькое задание (уничтожить трех особо опасных зомби, собрать артефакты и т. п.), мы начинаем носиться по арене от огромной неорганизованной толпы противников, не забывая почаще отправлять в их сплоченные ряды маленьких свинцовых посланников из табельного оружия. Поначалу отстрел идет весело и задорно, но со временем игра становится настолько сложной, что даже вздохнуть некогда! Зомби облачаются в труднопробиваемые средневековые доспехи (детали которых, между прочим, отлетают при точном попадании), вооружаются луками и метательными топорами и заметно прибавляют в скорости. Стандартная для Crimsonland тактика бега спиной вперед и одновременного отстрела врагов здесь почти не работает: персонаж движется назад заметно медленнее, так что без специальных бонусов, которые увеличивают скорость, противники его непременно догоняют и очень больно бьют.

Кстати, о бонусах. Бывают они двух типов: одноразовые (восполнение здоровья, увеличение урона на некоторое время и т.д.) и действующие вплоть до конца текущего уровня. Последние называются рунами, количество их в инвентаре строго ограничено, так что к собиранию здесь нужно относиться с умом: где-то будет важен повышенный боезапас, а где-то — увеличенная скорость. Отдельно стоит отметить возможность подбирать бонусы с очень приличного расстояния, так что продираться к ним сквозь толпу зомби не придется.

Ближе к концу игры несколько расстраивает однообразность процесса. Есть и другие недостатки: всего две боевых арены, никудышные гранаты, больше похожие по эффекту на детские хлопушки, и отсутствие даже самого примитивного искусственного интеллекта у противников. С другой стороны, игра не претендует на звание хита и предназначена скорее для получасового расслабления перед сном или после трудного рабочего дня. Это у нее получается отлично.

ПЕРЕВОД: Локализация ничем особым не отличается, что вовсе не делает ее плохой. Тексты, коих в Deadhunt очень немного, переведены аккуратно и не режут глаз стилистическими и грамматическими ошибками. Шрифты тоже подобраны нормально. В общем — добротная, качественная, но вполне обычная локализация.

Оценка: 7

Локализация:

Анито (Anito: Defend a Land Enraged)

Жанр: RPG ■ **Издатель/Разработчик:** Anino Computer Entertainment/Anino Computer Entertainment
■ **Издатель в России/Локализация:** 1С/Логрус ■ **Полная рецензия:** «Игромания» №3'2004

«**Анито**» — первая ролевая игра от филиппинских (*!!!* — ***Прим. ред.***) разработчиков из **Anino Computer Entertainment**. Она вышла в конце 2003 года и не отличалась особой красотой и интересным геймплеем. Теперь, благодаря фирмам **1С** и «**Логрус**», в этом смогут убедиться и все говорящие исключительно на русском языке геймеры.

Завязка сюжета «**Анито**» такова. В конце XVI века остров Маррока, на котором жили, охотились и молились своим богам аборигены, подвергся оккупации со стороны синастильцев. Все, кто прилежно изучал историю зарубежных стран в школе, непременно проведут аналогию с ситуацией, царившей в то же самое время на Филиппинах. Дату Маткан, местный вождь, исчезает в неизвестном направлении, и двое его отпрысков — Агила и Майа — отправляются на поиски отца. Точнее говоря, поисками в основном занимается Майа, в то время как Агила всячески старается предотвратить назревающую войну между аборигенами, колонизаторами и взявшейся неизвестно откуда третьей силой. Прохождения за каждого героя довольно сильно отличаются, хотя побочные квесты будут в основном одинаковыми. Пожалуй, сюжет — единственное по-настоящему сильное место «Анито». Он может заинтересовать многих игроков, желающих разобраться в хитросплетениях местных политических отношений. Стоит ли говорить о том, что, только пройдя «Анито» за обоих персонажей, мы получим полную картину происходящих на Марроке событий.

Другое дело, что сама игра (причем за любого персонажа) — весьма и весьма сомнительное удовольствие. Во-первых, не вызывает бурю восторгов техническая сторона проекта: коричнево-черно-зеленая палитра, скучные локации, неубедительная анимация — графика «Анито» устарела лет эдак на шесть-семь. Управление довольно странное — как в каком-нибудь экшене, то есть стандартная раскладка WASD для перемещения и мышка для взаимодействия с окружающим миром. Не сказать, чтобы очень удобно. Невразумительный инвентарь, скучная система развития персонажа, «почтовые» квесты без какой-либо изюминки, очень редкие схватки с врагами (хотя, может, это и к лучшему) — все это и еще море мелких недостатков перевешивают чашу весов, на которой в гордом одиночестве восседает его величество сюжет.

ПЕРЕВОД: Переводить RPG из-за обилия текста всегда было сложной задачей. Попробуй хоть в одном слове ошибиться — фанаты на части разорвут. Впрочем, с «Анито» локализаторам повезло: ни многочисленных поклонников, ни килотонн текста здесь нет. Тем не менее перевод сделан очень серьезно: никаких существенных ошибок замечено не было. Да и в чувстве юмора локализаторам не откажешь: проскакивающие то тут, то там шуточки заметно оживляют заскучавшего у монитора игрока.

Оценка: 4

Локализация:

Властители средневековья (Medieval Lords: Build, Defend, Expand)

Жанр: RTS ■ **Издатель/Разработчик:** Digital Jesters/Monte Cristo
■ **Издатель в России/Локализация:** 1С/Nikita

Рекламный слоган «Построй, защити, расширь свои владения», который почему-то вынесен в подзаголовок английской версии игры, как нельзя лучше отражает суть «**Властителей средневековья**».

Первое, что нужно сделать, — возвести на пустующей пока земле небольшую деревеньку, которую впоследствии придется развивать. Здесь игра начинает до боли напоминать **Settlers**, правда, немного упрощенную. Ресурсов как таковых нет, за исключением пищи, которую нужно добывать с помощью охоты и земледелия. Возведение любой постройки и оснащение армии требует только денежных затрат. Для процветания поселка необходимо удовлетворять потребности его жителей. Если поблизости нет озера или речки — извольте выкопать колодец для обеспечения граждан водой. Вашим подопечным нечем заняться в свободное время? Пустите по улицам дрессированного медведя (что, думали, только на Руси по улицам медведи шатались?) или постройте таверну. Люди часто болеют? С проблемой поможет справиться домик ведьмы, обитательница которого будет лечебными плевками и заговорами лечить самых безнадежных больных. Если нужды селян всячески удовлетворять, отбою желающих пожить в вашей деревеньке не будет.

Второй этап — защита населенного пункта от разбойников. Тут уже без крепких стен, охранных башен и пары отрядов солдат не обойтись. Отбив атаки и хорошенько развившись, можно избавиться от разбойников раз и всегда. Вот здесь и начинается самое скучное: военные действия. Все, что от нас требуется, — это послать на территорию противника армию побольше. После периода так называемого военного перемирия ваши доблестные бойцы сами разберутся с противником. Тактики в этом действе — ноль целых и ноль десятых. И так — из миссии в миссию. Надоедает моментально.

И, наконец, третий этап — расширение границ своего поселка. Для этого необходимо захватывать уже территории других государств. От разгрома разбойников процесс отличается лишь тем, что в конце концов вашим войскам нужно захватить главную башню деревни противника.

В итоге получилось, что называется, ни рыба ни мясо. Лучше бы **Monte Cristo** сосредоточилась на каком-то одном аспекте, доведя его до ума. Для мирной стратегии «**Властители средневековья**» слишком проста, для военной — очень скучна.

ПЕРЕВОД: Приличная локализация, если не брать в расчет слишком мелкие шрифты (можно было их чуточку и увеличить по сравнению с оригиналом) да «скачущие» кое-где буквы.

Оценка: ■■■■■■■□□□ 6

Локализация: ☺

Космобаза (Space Colony)

Жанр: RTS ■ **Издатель/Разработчик:** Gathering/Firefly Studios
■ **Издатель в России/Локализация:** 1С/Логрус

Взяв в руки коробочку с игрой, не испытываешь ровным счетом никаких эмоций. Ну «**Космобаза**», ну очередная низкобюджетная поделка — что от нее можно ждать? И только узнав название студии-разработчика, ощущаешь невольный трепет. Еще бы, ведь это сама **Firefly Studios**, которая подарила нам великолепный (хотя и не лишенный недостатков) **Stronghold**!

«**Космобаза**» во многом похожа на своего знаменитого братца, однако это все же совсем другая игра. Нам предстоит заняться обустройством космических колоний на особо далеких и крайне недружелюбных планетах. Сердце базы — командный мостик, откуда осуществляется управление энергетическим, кислородным и медицинским оборудованием. Работают и живут ваши подопечные в так называемых биокуполах. Их обустройство — очень важная задача, ведь здесь колонисты проводят б*о*льшую часть своего времени.

Снаружи базы располагаются добывающие сырье машины и оборонные сооружения. Да-да, воевать тоже придется. Сначала со всевозможной флорой и фауной, а впоследствии — и с инопланетянами, которые не особо жалуют гостей, особенно если те претендуют на их территории и ресурсы.

Один из самых важных моментов игры — забота о подчиненных. Сделано все это в **Sims**-образной манере. Каждый из жителей представляет собой яркую и неповторимую личность с кучей желаний и потребностей. Металлюга Стиг день и ночь думает о еде, болтушка Тамми жить не может без общения, а доктор Дин и его завышенная самооценка ненавидят беспорядок и грязь. Если желания подчиненных не выполнять, их настроение падает, равно как и эффективность труда. Поначалу создать здоровую рабочую атмосферу на станции несложно. Но с ростом колонии и количества подчиненных сделать это становится все труднее и труднее. Каждому ведь не угодишь: один, например, любит цветочки, другой их терпеть не может. Вот и выкручивайся, как хочешь. Захватывает процесс поиска решения всерьез и надолго, хотя по второму разу проходить игру уже не хочется.

ПЕРЕВОД: Поиграв немного в «**Космобазу**», так и хочется взять ближайший чепчик, высоко подкинуть его в воздух и закричать: «Браво, «**Логрус**»!» Голоса актеров идеально подходят к персонажам (английская версия тоже этим славилась), непринужденно-шутливая атмосфера игры передана на все сто. Замечательно написанный текст только добавляет положительных эмоций. А все это вместе представляет собой такую ядреную смесь, что оторваться просто невозможно.

Оценка: ■■■■■■■■□□ 8

Локализация: 😄

Меркурий-8 (Maximus XV Abraham Strong — Space Mercenary)

Жанр: Action/RPG ■ **Издатель/Разработчик:** Excalibur Publishing/Rebelmind ■ **Издатель в России/Локализация:** 1С/snowball.ru

На наши головы с треском обрушивается еще один клон нетленного **Diablo 2**. Ну сколько же можно, в конце концов? И ладно бы качественную игру типа той же самой **Sacred** предложили. Так нет же, опять берут старую идею, тяп-ляпают очередную поделку и выдают на блюдечке страждущим.

Впрочем, обо всем в порядке живой очереди. Время действия — далекое-предалекое будущее, место действия — огромный космический корабль, используемый для транспортировки поселенцев (которые чаще всего являются самым обыкновенным сбродом) на колонизируемые планеты. Да вот незадача: корабль-то возьми да и попади в зону действия черной дыры. А в это время еще и инопланетяне мимо пролетали: заглянув внутрь звездолета и найдя там людей разумных, они почему-то приняли их с радостным гиканьем изничтожать. В итоге из пятнадцати «биосфер», в которых жили поселенцы, незахваченной осталась только одна. Главгерой, боец по прозвищу Волк, угодил на корабль за то, что не подчинялся приказам. Вот ему и предстоит разгребать заварившуюся кашу.

Начинается игра в той самой уцелевшей биосфере. Немного побродив и поговорив с ее обитателями, отправляемся на дело. Оно растянется на 45 однообразнейших уровней (по три на каждую биосферу), разбавляемых редкими возвращениями на базу для похода по магазинам.

Сам процесс раздачи оплеух довольно скучен, несмотря на то что есть как оружие ближнего, так и дальнего боя плюс различные биочипы, дарующие интересные способности. Врагов очень-очень много, и уничтожение их быстро превращается из удовольствия в рутину. Плюс ко всему, из инопланетян при разных прохождениях вываливаются одни и те же предметы, так что радость от оставшегося на тушке плазменного бластера при десятом переигрывании сложного момента сменяется лишь досадным недоумением.

Техническая сторона проекта тоже не радует: невразумительный дизайн противников, блеклые краски, примитивные уровни, корявая анимация персонажей и совершенно бестолковая музыка, воевать под которую ни капельки не интересно.

ПЕРЕВОД: Наши локализаторы, наверное, самые необычные локализаторы в мире. Средние проекты они переводят очень качественно и в то же самое время делают досадные ляпы при работе над играми хорошими. Вот и здесь мы имеем просто замечательный и стильный перевод. Особенно удались монологи ключевых персонажей. Общий непринужденный стиль выдержан на ура, за что **snowball.ru** получают свою честно заработанную плюшку.

Оценка: 5

Локализация:

Full Spectrum Warrior

Жанр: Tactical action ■ Издатель/Разработчик: THQ/ Pandemic Studios ■ Tesside ■ Издатель в России: Game Factory Interactive/Руссобит-М ■ Локализация: Руссобит-М

Кто у нас в мире главный любитель отдемократить всех и вся? Армия США, естественно. Везде, где нарушаются права человека, проживают террористы или фонтаном бьет из земли дорогая и аппетитная нефть, рано или поздно появляются бравые парни с М-16 в руках и американской мечтой в голове. Всю жизнь хотели встать в их ряды? Тогда берите **Full Spectrum Warrior**, получайте под свое командование два отделения по четыре бойца в каждом и отправляйтесь на Ближний Восток, в выдуманное государство Закистан. Там правит злобный диктатор, людей сотнями хоронят живьем, а каждый второй житель ходит с гранатометом — в общем, идеальное демократическое общество завтрашнего дня.

Основная особенность игры состоит в том, что в ее основу, пусть и в несколько упрощенном варианте, положен симулятор боевых действий, используемый для подготовки бойцов настоящей армии США. Боевая модель в итоге получилась просто поразительной. Для управления подразделениями используются реальные тактические схемы. Вверенные вам бойцы грамотно подбирают позиции на карте, отлично работают в группе, прикрывают друг друга и т д., и т. п. К боевой модели можете смело добавить пусть и банальный, но очень качественно поданный сюжет, неплохую графику и атмосферную музыку.

ПЕРЕВОД: «Руссобит-М» и **GFi** на этот раз ограничились только переводом текстов — озвучка осталась из оригинальной игры. К сожалению, местами написанное и сказанное не совсем согласовывается друг с другом. Например, в оригинальной версии сюжет разворачивался в выдуманном государстве Закистан, жителей которого бойцы между собой называли «зиками». Переводя игру, разработчики зачем-то превратили Закистан в Джиннистан, который населяют уже «джинни». В итоге, когда из колонок несется «Зик!», титры подпевают «Джинни!». Такая вот у нас дружба народов.

Разумеется, Full Spectrum Warrior заполнен кучей терминов и словечек, выдуманных американской военщиной. Далеко не все они переведены правильно. Например, мы командуем подразделением легкой пехоты — в армии США это отдельный вид войск, никак не относящийся к пехоте обычной. Переводчики этого не знали и свалили все в одну кучу. Есть претензии и к качеству написания текстов: среди профессионалов такой перевод зовется «подстрочным» — тексты переведены «один в один», без особой заботы о стиле. Не к месту смотрятся даже некоторые пункты меню — с ходу ли вы поймете, что «отступить» значит «выйти из игры»?

Впрочем, несмотря на это, качества перевода хватает для того, чтобы разобраться, в чем суть игры. Ну а с множеством мелких шероховатостей либо придется мириться, либо — учить английский.

Оценка: 8,5

Локализация:

Colin McRae Rally 2005

Жанр: Раллийный симулятор ■ **Издатель/Разработчик:** Codemasters/Codemasters ■ **Издатель в России/Локализация:** 1С/Nival Interactive ■ **Полная рецензия:** «Игромания» №4'2005

Codemasters поставила производство раллийных игр из серии **Colin McRae Rally** на конвейер и уже на протяжении пяти частей изо всех сил старается угодить как любителям серьезных гоночных симуляторов, так и простым игрокам. С появлением **Richard Burns Rally** «кодики» сдали хардкорную нишу, так что **Colin McRae Rally 2005** теперь скорее стоит рекомендовать фанатам несложных гонок.

Впрочем, это не значит, что учиться водить не придется: это все-таки далеко еще не аркада. С другой стороны, начальные признаки уже налицо: тут вам и упрощенная физика, и модель повреждений, устроенная так, что раздолбать машину полностью практически невозможно. Про очень красивую графику и внушительный парк автомобилей, не слишком сильно отличающихся между собой по поведению на трассе, можно даже не упоминать. В общем — неплохая гоночная игра, но, к сожалению, уже не такой шедевр, как предыдущие части.

ПЕРЕВОД: Очень качественная локализация, которая лишена ошибок в технических и спортивных терминах. Если вы всерьез интересуетесь ралли, то обязательно отметите грамотные реплики штурмана, который объявляет нам чуть ли не о каждой колдобине на трассе. Характеристики машин также переведены без ошибок. Сразу видно, что локализаторы не пожалели денег на хорошего консультанта.

Оценка: 8

Локализация: ☺

Playboy: The Mansion

Жанр: Симулятор жизни Хью Хеффнера ■ **Издатель/Разработчик:** Ubisoft/Cyberlore Studios ■ **Издатель в России/Локализация:** Бука ■ **Полная рецензия:** «Игромания» №4'2005

Управляя создателем империи Playboy Хью Хеффнером, нам предстоит делать самый популярный «мужской журнал» на планете Земля. Впрочем, процесс этот упрощен донельзя: берем интервью у какой-нибудь знаменитости, параллельно уламываем другую знаменитость сняться для обложки, просим какого-нибудь актера написать для нас эссе — и, вуаля, номер готов! Дабы разнообразить сей процесс, создатели придумали несколько сюжетных миссий со своими заданиями, за выполнение которых будут начисляться очки. На них можно покупать всякие бонусы вроде обложек настоящих журналов и читов.

Но большую часть времени мы все-таки будем заниматься не журналом, а ублажением собравшихся в доме гостей или себя любимого. Правда, заигрывания с гостями, обустройство особняка и пьяные вечеринки довольно быстро надоедают. В этом-то вся и беда: геймплей, в отличие от **The Sims 2**, банально скучен. Про эротику и сказать нечего: ее практически нет, да и движок у игры не первой свежести. А разглядывать полигональные бюсты... Право слово, лучше купите одноименный журнал.

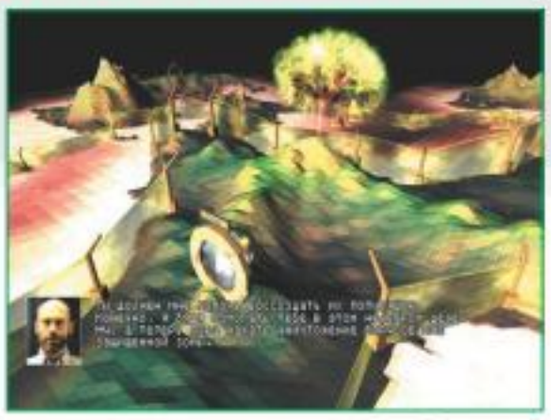
ПЕРЕВОД: Локализаторы активно сотрудничали с издательством российского Playboy, так что сюрпризы начинаются уже с установочной менюшки: тут нам предлагается рассмотреть в подробностях 40 высококачественных фотографий из разных выпусков журнала. В самой игре архив обложек буржуйских журналов заменен на оные от российского издательства. Что касается локализации, то на фоне других она ничем особым не выделяется: все сделано аккуратно и без ошибок.

Оценка: 6,5

Локализация: ☺

Дарвиния (Darwinia)

Жанр: Уникум ■ **Издатель/Разработчик:** Introversion Software/ Introversion Software ■ **Издатель в России/Локализация:** Новый Диск ■ **Полная рецензия:** «Игромания» №5'2005



Необычных игр в последнее время практически не выходит. Да и что можно придумать нового? А главное — зачем, если обычные боевики и стратегии и без того отлично продаются. И тем не менее находятся команды, в который раз уже доказывающие, что игры — это искусство.

Игрок обнаруживает себя в виртуальном мире Дарвиния, который населен разумными цифровыми существами с собственной цивилизацией и религией. Но в один не самый прекрасный день мирок этот подвергается атаке вирусов, пожирающих маленьких виртуальных человечков. Нам предстоит их защищать, а по ходу дела и избавиться от вирусов.

Управлять дарвинианцами напрямую нельзя. Они вообще практически беззащитны, так что для их охраны необходимо... нет, не штамповать танки. А всего лишь запустить программу боевого отряда. Делается это в местном диспетчере задач путем рисования мышкой необходимой геометрической фигуры. Ну а дальше... впрочем, раскрыть все секреты этой прелестной игры в столь маленьком тексте невозможно. Так что отправляйтесь читать полную рецензию из нашего пятого номера. А еще лучше — играйте в «**Дарвинию**», она того стоит.

ПЕРЕВОД: Аккуратная и прилежная локализация, авторы которой изо всех сил старались, чтобы плод их трудов минимально отличался от оригинала. Все стилизованные под «компьютерные» шрифты на месте, а читать рассказы доктора Сепульведы о созданном им мире легко и увлекательно. Серьезных ошибок также не обнаружено.

Оценка: 8,5

Локализация: ☺

День Победы 2 (Hearts of Iron II)

Жанр: Глобальная стратегия ■ **Издатель/Разработчик:** Deep Silver/Paradox Entertainment ■ **Издатель в России/Локализация:** 1С/snowball.ru ■ **Полная рецензия:** «Игромания» №3'2005

«**День Победы 2**» — продолжение великолепной стратегии «не для средних умов», действие которой происходит в период Второй мировой. Карта мира поделена на сотни провинций, принадлежащих разным государствам, которые тут же хочется завоевать. Впрочем, излишне агрессивному политику, прибирающему к рукам все новые и новые территории, здесь быстро обломают рога и укротят всякое стремление к мировому господству.

Успешный исход игры кроется в грамотном планировании своих действий. Заключение союзов и торговых сделок с другими нациями, научные исследования, комплектация армий, производство техники — управление всем этим лежит на плечах игрока. Ну а когда дело дойдет до войны, то ко всему этому добавится еще и ведение боевых действий. Не желаете ли разыграть план «Барбаросса», дамы и господа? Или пресловутую высадку десанта в Нормандии? А если за немцев? «День Победы 2» предоставит вам такую возможность.

ПЕРЕВОД: Не знающие английского языка, но тем не менее желающие полноценно играть в серьезные стратегии геймеры могут смело бежать к ближайшей точке продажи дисков. Потому как **snowball.ru** в очередной раз продемонстрировала нам, как надо переводить игры. Стиль текста напоминает учебник по истории или документальное кино, но читать его все равно интересно. Более того, локализаторы исправили небольшие недочеты разработчиков: несколько изменили тон биографий исторических личностей в сторону нейтрального.

Оценка: 8,5

Локализация: ☺

Константин: Повелитель тьмы (Constantine)

Жанр: Action ■ **Издатель/Разработчик:** SCi Games/Bits Studios ■ **Издатель в России/Локализация:** 1C/Nival Interactive ■ **Полная рецензия:** «Игромания» №5'2005

«**Константин: Повелитель тьмы**» отличается от большинства других игр по фильмам хотя бы тем, что вышел на четырех дисках. Но не стоит обольщаться: такой объем объясняется огромным количеством видеороликов, но никак не качеством самого проекта. И вроде ведь потенциал был неплохой: есть популярная серия комиксов, снят приличный фильм — грех не сделать хорошую игру. Но — увы.

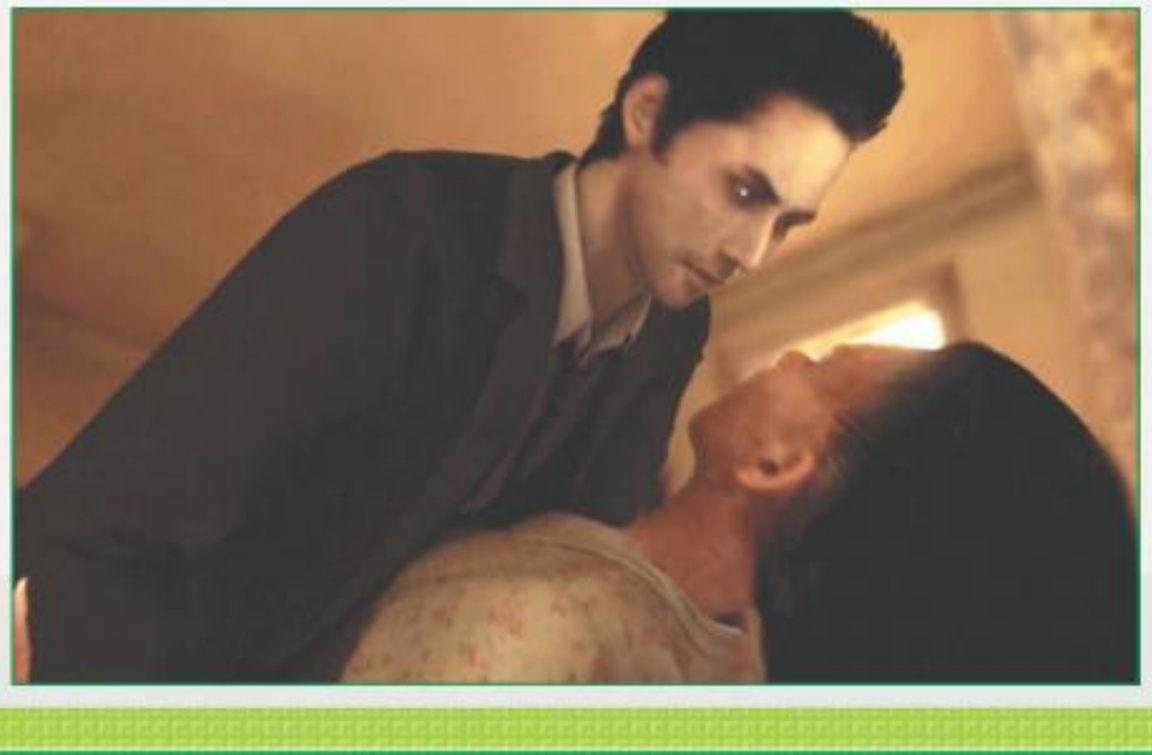
Сам Константин отчаянно похож на товарища Пейна. Разве только старина Макс не умел колдовать. А так все атрибуты на месте: внешний вид, slo-mo (очень криво реализованное, правда), стрельба с двух рук...

Однако для хорошей игры важен не только стильный главгерой (который пусть и ворован у конкурентов), но еще и геймплей. А где ж его взять, если ни одна из сверхспособностей Константина (за исключением «истинного зрения», помогающего видеть в темноте и отличать от простых людей демонов-полукровок) по ходу прохождения практически не используется? Да и графика с анимацией не впечатляют: смотреть на стоящего в луже, размахивающего руками и лепечущего что-то по-латыни главгероя без кривой ухмылки решительно невозможно.

ПЕРЕВОД: Локализаторы отлично выдержали стиль игры. И это вовсе не комплимент, ибо чувство недоделанности проекта передалось и переводу. Он в общем-то ничего: и шрифты оригинальные, и текст почти без ошибок. Разве что актеры излишне монотонно читают положенный текст. Но то самое чувство незавершенности портит все впечатление. И виновата в таком восприятии прежде всего сама игра, а не переводчики.

Оценка: 5,5

Локализация:



Крылатая мясорубка II: Буря в пустыне

Жанр: Arcade ■ Издатель/Разработчик: Акелла/DivoGames

«**Крылатая мясорубка II: Буря в пустыне**» — сиквел к одной из лучших в мире вертолетных стрелялок. Это название чертовски подходит тому, что вытворяет управляемый вами вертолет на экране монитора. Делать что-нибудь мудреное не надо — вольготно размещаем палец на клавише, которая отвечает за стрельбу, да изредка маневрируем, дабы подобрать бонусы или лучше прицелиться в очередного врага. Впрочем, если хочется адреналина, то можно выбрать наивысший уровень сложности. Здесь уже у нас не мясорубка, а самый настоящий мясоперерабатывающий завод.

На заводе, однако, не все в порядке. Первая беда — разработчики немного перестарались со спецэффектами: за ними иногда просто не видно летящих тебе прямо в лоб ракет. Хотя уровню к пятому уже приноравливаешься и начинаешь отличать «свои» спецэффекты от «чужих». Вторая беда состоит в том, что игра почти не отличается от предшественницы — тех же щей да погуще влей. Старые бонусы, совершенствуемое оружие, генерал, дающий наставления в начале миссий, даже враги похожие. В итоге получился по-прежнему способный вызвать интерес, но уже немного поднадоевший шутер — ведь «Буря в пустыне» вообще ничем не отличается от второй части, кроме уровней да трех новых вертолетов. Разработчикам стоит призадуматься о будущем серии — в третий раз мы такого не перенесем.

Оценка: 7

Составитель: ***Андрей Александров***

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы публикуем на наших ***компакт-дисках и DVD*** в разделе «**По журналу**». Таблица представлена в формате **xls**.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

Parkan 2
Дата: Май 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/Nikita

Мор. Утопия
Дата: Май 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Бука/Ice-Pick Lodge

Пограничье
Дата: Май 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/Сатурн плюс

Первая мировая
Дата: Июнь 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/Dark Fox

В разработке

Hard Truck Tycoon
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: G5 Software/Бука

Heavy Duty
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Primal Software

Jagged Alliance 3D
Дата: Осень-зима 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: GFI/МиСТ ленд - ЮГ

Lada Racing Club
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый диск/Geleos

Metalheart: Replicants Rampage
Дата: Лето-осень 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла

Neuro
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Revolt Games

Precursors
Дата: 2007 ● **Рос. издатель/разработчик**: Не объявлен/Deep Shadows

PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/Акелла

Rage Rider
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/Акелла

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/GSC Game World

S.M.E.R.S.H.
Дата: Лето-осень 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Game Forge Interactive

The Fast and Funny
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый Диск/Geleos

Warfare
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: GFI/МиСТ ленд — ЮГ

Антикиллер
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый Диск/Qbik Interactive

Адреналин-шоу
Дата: Осень-зима 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/Gaijin Entertainment

Блицкриг II
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/Nival Interactive

Братки
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: GFI/VZlab

Бригада Е5: Новый альянс
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/Апейрон

В тылу врага II
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/BestWay

Вивисектор. Зверь внутри
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/Action Forms

Восхождение на трон
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/DVS

Волкодав: Кровное братство
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла/Primal Software

Восточный фронт
Дата: Лето 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Burut CT

Вторая Мировая
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/1C: Maddox Games

Дальнобойщики 3
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/SoftLab-NSK

Звездное наследие
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/Step Creative Group

Искусство ограбления
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/PIPE Studio

Карибский кризис: Ледниковый период
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: G5 Software/1C

Корсары III
Дата: Лето 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/Акелла

Магия крови
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/Sky Fallen

Не время для драконов
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/Arise

Невский Титбит
Дата: Лето 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Лайт-Проджект/VZlab

Ночной Дозор
Дата: Осень 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый Диск/Nival Interactive

Ночной Дозор Racing
Дата: Осень 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый Диск/Psychocraft

Остров сокровищ
Дата: Лето 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C/Action Forms

Пираты XXI века
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Новый Диск/DIOsoft

Санитары подземелий
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: 1C

Трудно быть богом
Дата: 2006 ● **Рос. издатель/разработчик**: Акелла

Фаза: Исход
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/разработчик**: Руссобит-М/Рога и Копыта

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

Colin McRae Rally 2005
Дата: Май 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1C/Nival Interactive

Cross Racing Championship
Дата: Июнь 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1C

Dino Crisis 2: Закат человечества
Дата: Май 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Акелла

Empire Earth II
Дата: Май 2005 ● **Рос. издатель**: Софт Клаб

Singles 2: Любовь втроем (Singles 2: Triple Trouble)
Дата: Июнь 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Бука

Spellforce: Shadow of the Phoenix
Дата: Май 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Руссобит-М

Гэбриэл найт 3: В поисках грааля (Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned)
Дата: Июнь 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1C

Константин: Повелитель тьмы
Дата: Май 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1C/Nival Interactive

Момент истины (The Moment of Silence)
Дата: Май 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Акелла/

Наследие: Тени прошлого (Legacy: Dark Shadows)
Дата: Июнь 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1C

Рыцарь дорог 2 (Knight Rider 2)
Дата: Июнь 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1C

Скорая помощь: В борьбе за жизнь (ER)
Дата: Июнь 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Руссобит-М

Новые анонсы

Cold War
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Акелла

Conspiracy: Weapons of Mass Destruction
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Руссобит-М, GFI

Jets'n'Guns
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: 1C

LEGO Star Wars
Дата: Лето 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Новый Диск

Pilot Down: Behind Enemy Lines
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Руссобит-М, GFI

Wings Over Vietnam
Дата: 2005 ● **Рос. издатель/локализация**: Руссобит-М, GFI

ПРОДОЛЖЕНИЯ ПРИКЛЮЧАЮТСЯ!

АГЕНТЫ 008

МЕСТЬ СКАРАБЕЯ

Агенты только что проснулись, и готовы приступить к раскрытию очередного преступления века. Осталось только решить, кто первым идёт в душ.

Восточный базар... Здесь можно получить массу полезных сведений. Мортадело почему-то уверен, что эта красотка точно должна что-то знать.

Съездить в Москву и не посетить ни одного музея? Агенты 008 на это не способны. Тем более, что вход бесплатный.

«Интересно, что это за дырочка?..» - подумал Мордателло. «Интересно, этот идиот не повредит нам камеру?..» - подумал охранник музея.

Череп... Филемон на мгновение растерялся. Но, вспомнив, что убийствами занимается другой отдел, вздохнул с облегчением и продолжил поиск улик.

Пока смотрителя нет, можно проверить, не завалялись ли у него в столе интересующие агентов бумаги. Или отколупнуть кусочек какого-нибудь экспоната на память.

Агенты пытаются понять, как незаметно примкнуть к процессии сектантов. Видимо, придётся вспомнить курсы актёрского мастерства.

Студия snowball.ru рада представить вам вторую часть приключений суперагентов Мортадело и Филемона. На сей раз агентам 008 предстоит защитить московский музей от посягательств злобного Мумиеса, о+безвредить таинственную «Шестую секту» и разгадать древнюю тайну пирамид!

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С®

snowball.ru™
мир в шутку

ZG ZetaGames

Продолжение приключений суперагентов 008 - уже в продаже!

«Агенты 008: Месть скарабея» (2CD)

Фирма «1С» — 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Максим Поздеев

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ **Жанр:** Симулятор черных будней черного-пречерного негра ■ **Издатель:** Rockstar Games ■ **Разработчик:** Rockstar North ■ **Похожесть:** Серия Grand Theft Auto, Mafia, True Crime: Streets of LA ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один DVD

www.rockstargames.com/sanandreas/pc

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 384 Mb, 128 Mb Video

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Восемь месяцев. Восемь чертовых месяцев ожидания и свирепой зависти. Именно столько времени прошло с выхода **Grand Theft Auto: San Andreas** на чуждой цивилизованному миру консоли Sony PlayStation 2. Все это время рядовые обладатели PC могли лишь слушать, как владельцы мерзкой приставки взахлеб рассказывают о своих похождениях в штате Сан-Андреас. Некоторые слабые духом товарищи не выдержали мучений и разорились-таки на PS2 (*да, было дело. — **Прим. ред.***). И знаете, их можно понять...

Но всему плохому когда-нибудь приходит конец, вот и нашему ожиданию — тоже. San Andreas вышла, San Andreas с нами. И это именно та самая игра, какую мы хотели видеть. Игра, которая оправдала все наши ожидания. И даже больше...

Путь Карлито

История Карла Джонсона (Сиджея для краткости) — главного героя San Andreas — подается, как и принято в играх от **Rockstar North**, с эпическим размахом. Пять лет назад Сиджей сбежал из своего родного Лос-Сантоса в Либерти-Сити. Теперь из-за смерти матери ему приходится вернуться обратно. Приземлившись в аэропорту, наш герой сразу попадает в водоворот не очень приятных событий: продажные копы обвиняют его в убийстве своего коллеги и пытаются привлечь к «сотрудничеству», в семье разлад и скандалы, бывшая сиджеевская банда потеряла всякое уважение на улицах и даже родной брат не особо рад встрече.

Что же делать в такой ситуации простому черному парню, за душой у которого нет ничего, кроме фамильного сарая-развалюхи на краю одичалого гетто? Жевать сопли, ныть и напиваться до скотского состояния? Конечно, нет! Карл — тот персонаж, которым вы никогда и не мечтали стать. Он, неприлично ругаясь, стискивает зубы, борется с обстоятельствами и, само собой, их побеждает. В то же время он ни капли не похож на тупоумного среднестатистического героя компьютерных игр, который привык любую угрозу собственной героичности встречать ударом сапога — Карл боится продажных копов Тенпенни и Пуласки (озвучивают их, кстати, **Сэмюэль Л. Джексон** и **Крис Пенн**), переживает из-за своего брата и всегда готов прийти на помощь друзьям. В том куске жизни Сиджея, что показывает San Andreas, столько событий, что их хватило бы даже не на фильм, а на целый сериал. Этакий «Клан Сопрано», но про черных.

После шквала критики со стороны цензоров и борцов за нравственность в адрес **Grand Theft Auto: Vice City**, можно было ожидать, что Rockstar North отступится, спрячет жало своего циничного, не знающего пощады юмора подальше и постарается угодить всем и сразу. Но, к счастью, судебные иски от разъяренной диаспоры гаитян и вопли защитников детей не устрашили разработчиков. В San Andreas они нанесли холеному американскому обществу еще один удар — на этот раз ниже пояса.

Душное гетто, где влачит свое существование семья Сиджея, холодные и неприступные небоскребы Сан-Фиерро, манящие огни никогда не слышавшего о морали Лас-Вентурас — везде и всюду разработчики заботливо выставляют напоказ самые неприглядные стороны жизни государства под названием Соединенные Штаты Америки. Повальная наркомания, продажные полицейские, несправедливость властей, уличная проституция, грабящие старушек хулиганы, все прелести жизни для «белых людей» и заплеванные трущобы для остальных — в этом весь San Andreas.

Что отрадно, показывая «жизнь глазами простого черного парня», разработчики при этом умудрились не скатиться к банальному расизму. Если кто-нибудь скажет вам, что San Andreas — это игра про черных, то знайте, что он либо просто глуп, либо прошел всего миссии три, не больше. Пока негры рвут друг другу глотки на задворках Лос-Сантаноса, Сан-Фиерро де-

1 И во всем этом, разумеется, виноваты негры!

2 Повязали, волки позорные!

3 И тут пища попросилась наружу.

4 В Сан-Андреасе, однако, тоже есть свой Дядя Степа — черный, в бейсболке и с табельным огнетушителем.

лят китайская Триада и вьетнамская группировка, в Лас-Вентурас правит бал итальянская мафия, плюс, свой кусок пирога пытаются урвать латиносы и русская «братва» (куда уж без нее!). Иначе говоря, в Сан-Андреасе все хороши, и говорить, что Rockstar выставляет негров стопроцентными редисками и злодеями, значит, принизить «заслуги» их коллег.

Отдельным пунктом в списке неоспоримых достоинств San Andreas идут отлично проработанные характеры всех действующих лиц истории. Именно они наполняют игровой мир жизнью, а существование Карла Джонсона — смыслом. Дуэт продажных копов, вечно укуренный брательник-хиппи, парочка британских музыкантов, эксцентричные дамочки, которые предпочитают садо-мазо всем остальным радостям жизни... Увидев весь этот балаган, даже Станиславский, не сморкнувшись, тут же сказал бы: «Верю!» Боссу китайской Триады (об особенностях физического состояния и характера которого мы не скажем ни словечка, чтобы не портить вам удовольствие от знакомства) вообще можно смело отдавать звание самого яркого NPC всех времен и народов.

А какие здесь диалоги! Растаскивать на цитаты, пересказывать взахлеб друзьям, хохотать и стучать пятками по полу от восторга — перлы, которые регулярно выдают герои игры, достойны самых главных «Оскаров» индустрии. А как наш Карлито общается со своими многочисленными подружками! «Да, дорогая! Конечно, милая! Продолжай, солнышко!» — и это в ответ на мерзкую трескотню о новых туфельках или распродаже в ближайшем магазине. Уже за подобное мужество Сиджея можно если не любить, то уважать.

В San Andreas даже массовка — случайные люди на улицах — тоже не прочь поболтать. Они отпускают едкие комментарии по поводу внешнего вида Сиджея, грязно матерятся, если зацепить их машину, хотят продать нам наркотиков или просто набить морду — иначе говоря, живут и активно реагируют на внешние раздражители. Сам Карл тоже в долгу не остается и отвечает окружающим не только делом (бейсбольной битой по черепу), но и словом. Правда, вариантов ответа всего два: позитивный и негативный. Первый звучит примерно как «спасибо, братан, я тоже с тебя тащусь», а второй — «пошел ты на (далее из всей двухминутной тирады мы не приводим ни одного слова, иначе наш журнал моментально закроют какие-нибудь ревнители чистоты русского языка), козел безрогий!». После подобных перепалок как нельзя лучше понимаешь, что счастье — оно, друзья, в общении.

Не отрастить ли пузо?

Сюжет San Andreas, разумеется, не ограничен одними лишь бандитскими разборками да грызней с полицией. На извилистом жизненном пути Карлу предстоит решить великое множество очень важных задач. Привязать итальянского гангстера к капоту автомобиля и катать его с ветерком по встречной полосе до тех пор, пока он не завизжит от страха? Пожалуйста! Выжечь конопляное поле с помощью огнемета и удрать от полиции? Милости просим! Похитить с авианосца новейший истребитель? Нет проблем! Неутомимая фантазия сценаристов бросает Карла из одного конца Сан-Андреаса в другой, заставляя изображать то Джеймса Бонда, то Лару Крофт, а то и вообще Казанову.

Но самое интересное происходит вне сюжетных миссий — в провинциальных барах, глухих деревушках и на улицах больших городов. Везде и всюду можно найти занятие по душе. Мини-игр в San Andreas в несколько раз больше, чем в предыдущих сериях. Желающие просадить заработанные чужой кровью и своим потом деньги несут их в казино (где покер, блэкджек, рулетка, колесо фортуны и традиционные однорукие бандиты), на скачки или в бильярдную. Ностальгирующие геймеры «старой закалки» отправляются к игровым автоматам, чтобы пустить скупую слезу при виде двумерных стрелялок восьмидесятых годов прошлого века. Те, кто предпочитает отдыхать за рулем, устраиваются работать полицейским, таксистом, курьером или даже сутенером, а фанаты бессмысленного убийства времени забираются на башенный кран и пытаются при помощи магнита

Большие города

Велосипед — лучшее средство от скуки, ожирения и городских пробок!

Первое, что бросается в глаза при запуске **Grand Theft Auto: San Andreas**, — масштабы. Игровой мир стал не просто больше, он вырос в разы, похорошел, обзавелся не поддающимся подсчету количеством мелких деталей. Вместо одного города у нас теперь целый штат аж с тремя мегаполисами: Лос-Сантос (реальным прототипом стал Лос-Анджелес), Сан-Фиерро (разумеется, Сан-Франциско) и Лас-Вентурас (конечно же, Лас-Вегас). Каждый город уникален и чертовски похож на свой прообраз из реальной жизни — архитектурой, стилем и, если позволите, духом. По своим размерам мегаполисы штата Сан-Андреас не уступают Вайс-Сити, а ведь кроме них есть еще и необъятные пригороды с лесами, горами, полями и маленькими провинциальными городками, в каждом из которых тоже бурлит и клокочет жизнь.

Но одних лишь дорог на этот раз разработчикам показалось мало, теперь герой GTA — настоящий человек-пароход-самолет, который комфортно чувствует себя и на земле, и в воде, и в воздухе. Что, разумеется, открывает новые просторы для исследования и способы убить свободное время. Прикатить в аэропорт на велосипеде, запрыгнуть в самолет, взлететь, перепугав всех окрестных ворон, выполнить пару фигур высшего пилотажа, затем приземлиться на мосту, сигануть оттуда с парашютом, плюхнуться на борт роскошной яхты и умчать в море встречать рассвет... а встретив, выпрыгнуть за борт, проплыть двести метров и утонуть. Разве что только на Марс улететь нельзя.

поднять в воздух проезжающие далеко внизу автомобили.

Добавьте к этому танцы в клубах, ночные вылазки в поисках места, где что-нибудь «плохо лежит» (крадущийся по чужому дому с похищенным телевизором в руках Сиджей — это нечто), гонки по пересеченной и не очень местности, охоту за разбросанными повсюду бонусами и так далее и тому подобное...

Круто? А ведь это лишь малая часть всевозможных развлечений. Хотите поменять внешний вид главного героя? Прическа, цвет волос, одежда, часы, украшения — прямо как в, простите, **The Sims 2**. Кроме того, в San Andreas меняется и комплекция персонажа. Причем делается это не взмахом мышки, а с помощью длительных тренировок. Или их отсутствия. Коротаете вечера в «качалке», тягая железо и наматывая километры на велотренажере? В скором времени Сиджей научится сильнее бить врагов и станет более выносливым. Также проведенное в спортзале время положительно скажется и на его внешнем виде — тело станет крепким и мускулистым, что обязательно вызовет восторг всех окрестных девушек. Если же вместо занятий спортом обжираться до тошноты (в буквальном смысле слова) гамбургерами и пиццей, то о фигуре и рельефных бицепсах можете забыть — пыхтящий двухсоткилограммовый стратегический бомбардировщик по имени Карл Джонсон будет наградой любителям жирной пищи.

Помимо уже упомянутых силы и выносливости, Сиджей способен развивать и многие другие характеристики, в числе которых владение различными видами оружия, управление автомобилями-мотоциклами-самолетами и плавание. С ростом, например, оружейного скилла пули начинают лететь чуть точнее, перезарядка проходит немного быстрее, а некоторые виды оружия можно использовать парно, чтобы крошить супостатов с двух рук. Выполнять какие-то специальные задания для повышения характеристик необязательно (хотя тир и школы вождения различных транспортных средств в игре имеются), многие умения растут по мере того, как интенсивно их использовать (кто это у нас вспомнил про **Morrowind**?).

■■■

При желании по серпантину сюжета San Andreas можно промчаться ракетой часов за двенадцать или даже быстрее — если вы, конечно, опытный и умелый игрок. Но удовольствия от такого полета будет мало — ведь в этом случае вы не увидите ровным счетом ничего. Если попробовать выполнять все дополнительные задания, тратить долгие часы на игру в рулетку и избиение прохожих, то есть реальный шанс выпасть из жизни уже на двое суток. А сколько времени нужно, чтобы досконально изучить игровой мир, обнаружить все секреты и попробовать свои силы во всех мини-играх — ведомо разве что самим разработчикам. Игра в San Andreas подобна скачкам на диком быке — никогда с уверенностью не скажешь, что он выкинет в следующий момент.

И да, друзья, финальное резюме «Игромании» будет более чем предсказуемым. Граждане из Rockstar North в очередной раз совершили маленькое волшебство. Нет, серьезно. Им опять удалось нащупать пульс, ритм, биение жизни и сделать проект «настоящим» настолько, насколько это вообще возможно. Да, пусть геймплей не сильно изменился по сравнению с предыдущими частями — все равно в мир San Andreas игроки приходят с широко раскрытыми глазами, они находят в нем что-то новое и на протяжении всей игры делают все более и более шокирующие открытия.

Многие годы компании-конкуренты со всех концов света стараются раскрыть «рецепт» Rockstart North, по которому те сделали GTA. Зря стараются — нет здесь никакого рецепта. Ведь разработчики, как и подобает настоящим волшебникам, не смешивают ослиную, простите, мочу с прахом убитого в полнолуние добермана — они просто творят свое маленькое волшебство. Имя которому Grand Theft Auto...

P.S. Ну и напоследок — все-таки о плохом, о чем в основной статье даже и говорить-то было стыдно. Графика в игре... а знаете, ну ее к черту, эту графику. Да — кошмарная. Да — устаревшая. Глаз ни капельки не радует и, разумеется, не выдерживает никакого сравнения с последними PC-хитами. Но у Rockstar North есть в запасе один козырь — они всегда умели делать потрясающую *атмосферу*, которая способна затмить даже самую ужасную графику. Так случилось и в этот раз — на убогое и очень примитивное окружение San Andreas практически не обращаешь внимания. Ведь здесь есть много куда более интересных вещей. ■

В Сан-Андреасе секс есть!

И ноги твои взлетят к потолку!

Буквально за несколько дней до отправки номера в печать нашей дорогой редакции стало известно, что подружек в **Grand Theft Auto: San Andreas** можно использовать по самому что ни на есть прямому назначению — то есть заниматься с ними любовью. Разработчики абсолютно серьезно планировали добавить в игру постельные сцены, но из финальной версии их все-таки вырезали, посчитав, что это будет уже перебор (San Andreas и без того упрекают во всех смертных грехах). Однако народные умельцы быстро нашли, как вернуть оные сцены обратно (сам код-то в игре остался).

Чтобы уложить подружку в постель, достаточно сводить ее пару раз в закусочную и подарить букет цветов — после этого она сама пригласит вас к себе домой на «чашечку кофе». Распивать чашечку кофе можно в четырех позициях, при этом справа на экране при этом появляется индикатор возбуждения. Как только он иссякает — «клубничка» заканчивается. Девушка во время любовных утех обнажается полностью, сам же Сиджей остается в одежде. А вот оральным, простите, сексом можно заниматься прямо на улице: если подойти к своей пассии и нажать Tab, она в иногда встает на колени и... делает ЭТО (в остальных случаях по нажатию Tab все ограничивается лишь целомудренным поцелуем). И кому после этого нужны Singles 2: Triple Trouble?

P.S. Мод, который включает в игре «клубничку», можно найти на наших дисках в разделе **«Бонусы игровой зоны»**.

- [x] РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [x] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра-легенда, игра-жизнь, игра-открытие. Grand Theft Auto: San Andreas способна заключить вас в свои крепкие объятья на долгие-долгие недели. Впрочем, осторожнее: все это время вы будете абсолютно потеряны для остального мира.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

9.5

Настоящие уличные гонки

Juiced™

www.juiced-racing.com
www.juiced-racing.ru

Get the edge with Juiced and the Intel® Pentium® 4 processor with HT Technology, together delivering incredibly realistic racing.

Отлично работает с...

THQ
www.thq.co.uk

PC CD ROM

POWERED BY gamespy

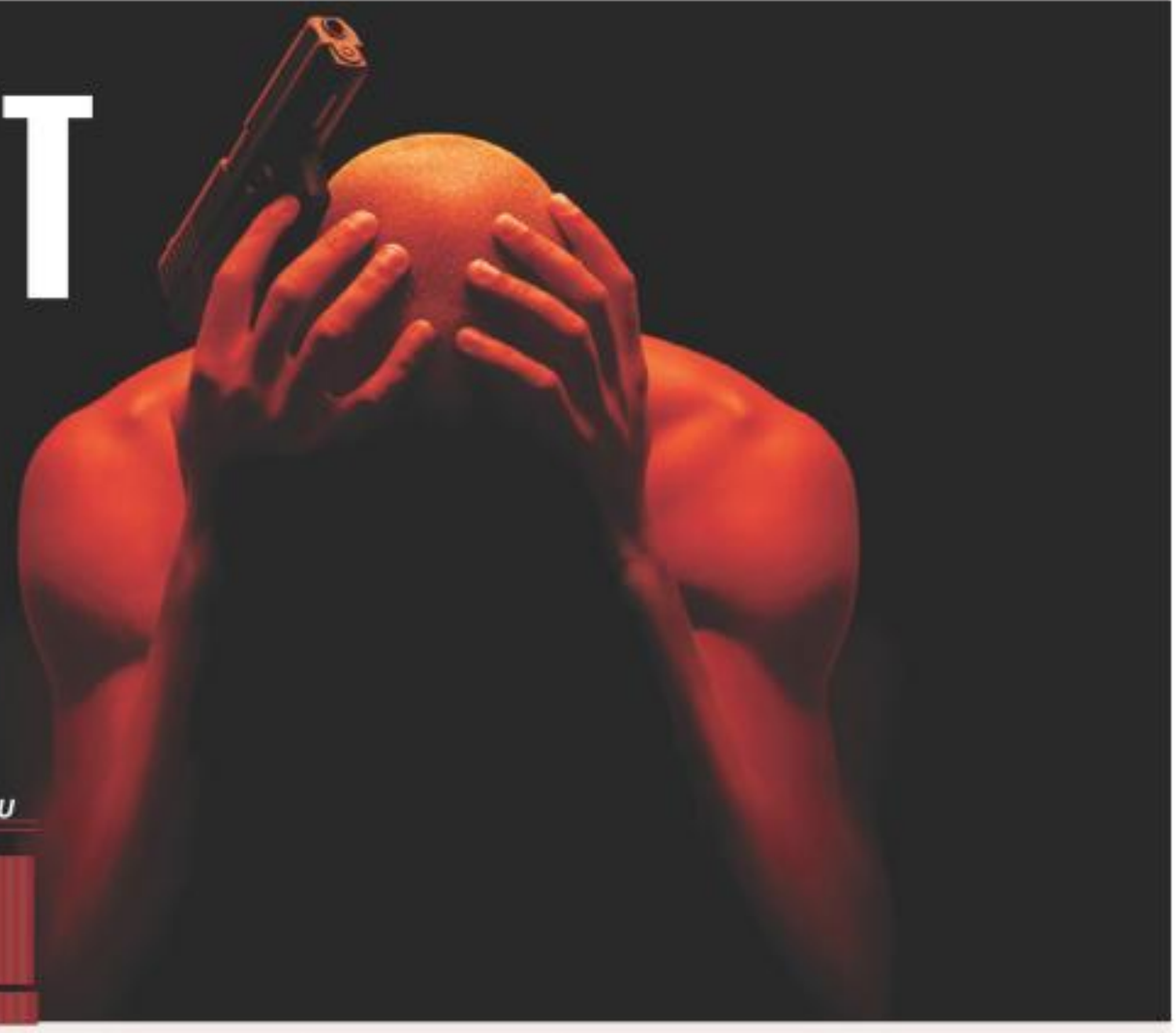
Juice games

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Developed by Juice Games Ltd. Juice Games and its logo are trademarks of Juice Games Ltd. All rights reserved. Pentium, Intel, and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.
Juiced and its respective logos and THQ and its respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.
All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

SECOND SIGHT



Олег Ставицкий
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ **Издатель:** Codemasters ■ **Издатель в России:** 1С ■ **Разработчик:** Free Radical Design ■ **Похожесть:** Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один CD

www.codemasters.co.uk/secondsight

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Second Sight, недостающая половина консольного пси-дуэта (*другая половина, если кто не понял, это* ***Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy***. *—* ***Прим. ред.***), добрался-таки до PC. Добрался почти с годовым опозданием и призом за «лучший сюжет-2004 по версии Gamespot» в руках. Не то чтобы мы с придыханием отсчитывали дни до ее PC-релиза, но все-таки было несколько причин, чтобы ждать Second Sight.

Во-первых, ее авторы, **Free Radical Design**, изваяли чуть ли не лучший экшен-сериал на **PlayStation 2** — трилогия **TimeSplitters** знаменита своим удивительно крепким для PS2 мультиплеером. Во-вторых, игра вышла из-под крыла благородного английского издателя **Codemasters**, который, напомним, пригрел в свое время две лучшие российские стратегии — «**В тылу врага**» и «**Периметр**». Наконец, в-третьих, Second Sight — это вторая на сегодняшний день игра, активно паразитирующая на модном пси-тренде. То есть тут точно так же, как в нежно любимой нами Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, можно раскидывать ragdoll-болванки врагов по уровню, швыряться в оппортунистов утварью и вселяться в тела ничего не подозревающих солдат. В общем, все то же самое, что нам нравилось в Psi-Ops, но — с богато обставленным сюжетом и благородным английским издателем.

Amnesiac

Сюжет Second Sight с самого начала поражает своим голливудским размахом. Покрытый шрамами главный герой просыпается на больничной койке и обнаруживает, что у него, во-первых, отшибло память, а во-вторых — невесть откуда взялась желанная возможность перемещать предметы на расстоянии. Разумеется, после такого начала можно и не надеяться на то, что дальше дела пойдут хорошо. Пока вы жметесь по больничным шкафам и кидаетесь в случайных охранников капельницами, больницу окружает добрый десяток полицейских машин, после чего копы устраивают несчастному «пациенту» самый натуральный геноцид.

Впрочем, в тот самый момент, когда вы решите, что Second Sight — это просто удачная калька с Psi-Ops, сюжет вдруг выгнется дугой и предложит нам поучаствовать в событиях шестимесячной давности, где главгерой в составе специального отряда проникает на заснеженную русскую базу. С этого места сложносочиненная история вдруг рвет на таких скоростях, что за ушами, натурально, свистит. Вот герой, вместе с напарницей, палит из снайперской винтовки по русским солдатам. Вот он же, но полгода спустя, вытаскивает исколотую транквилизаторами подругу из психиатрической клиники. Здесь же — многосложные предательства, политические интриги, генерал Гриенко и подземная деревня с русскими детьми. Сюжет Second Sight бодро тасует флэшбеки, перестрелки, побеги от спецназа по канализации и черт-знает-что-еще.

Самое главное — температура сценария редко опускается ниже отметки в 100 градусов — события кипят, главгерой мучается воспоминаниями, судорожно шарит в чужих кабинетах в поисках документов, прячется по углам и регулярно сбрасывает отряды солдат с крыш высотных домов. Хобби у него такое, солдат сбрасывать. Там, где сценаристы Psi-Ops вставляли картонных персонажей и негров с афро-прическами, сотрудники Free Radical делают сложное лицо и плетут политические интриги. В Second Sight все, начиная от саундтрека и заканчивая абсолютно голливудскими планами, играет на атмосферу морального упадничества и террора.

Хавок не завезли

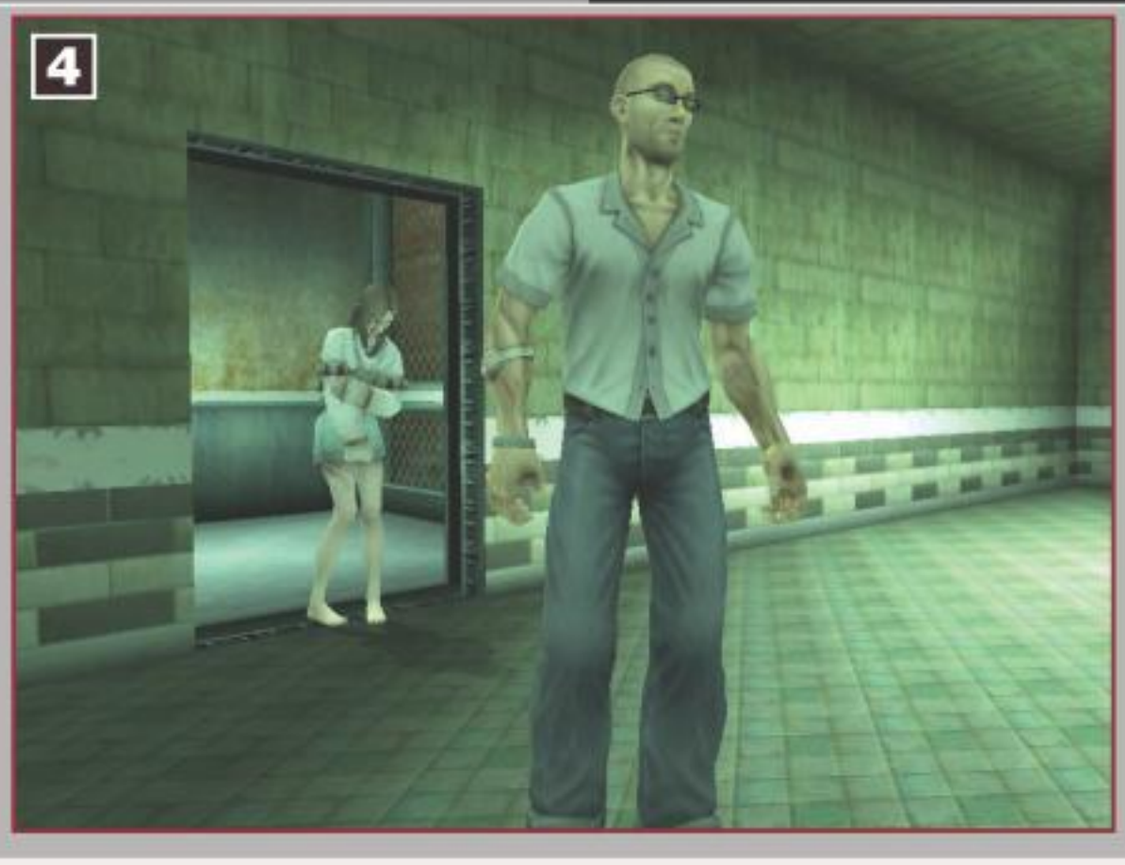
Самое печальное обнаружится аккурат в тот момент, когда вы, наконец, привыкнете к извилистой географии сюжета. Дело в том, что геймплей Second Sight периодически прихрамывает довольно неприятным образом.

1 Периодически Second Sight дарует вам десяток минут простого адреналинового счастья.

2 Лицевая анимация в игре — просто потрясающая.

3 Прячемся от очередного злодея. Привыкайте — этим вы в Second Sight будете заниматься постоянно.

4 Покатались мы, понимаешь, с Олег Михалычем на лифте...



Во-первых — и это самое страшное — местные пси-способности не радуют так, как в Psi-Ops. Да, вы по-прежнему можете залепить кому-нибудь в голову больничной каталкой или расплющить охранника головой о стену. Но местной физике отчаянно недостает патентованного Havok-счастья. Ragdoll на месте, законы Ньютона тоже, но того ощущения абсолютной правдивости окружающего нас мира, которое буквально пронизывало каждый миллиметр Psi-Ops, нет. Вместо этого — картонные фигурки, смешно застревающие руками в стенах и полу. Там, где Psi-Ops за счет лицензированного Havok-движка давал почувствовать вес и объем летающих вокруг предметов, Second Sight демонстрирует какую-то песочницу. Объяснить это человеческим языком довольно сложно — вы просто не *чувствуете* того, что окружающий мир живет по законам физики. Хотя в подобной игре это очень важно.

Во-вторых, Second Sight смещает геймплей-акценты в сторону stealth. В итоге, имея в своем распоряжении ворох разномастных пси-способностей, вы часто будете позорно отсиживаться по темным углам и тесным больничным шкафчикам. Местами Second Sight напоминает какой-то непропеченный **Metal Gear Solid**. Но если там «стелс» являлся краеугольным геймплей-камнем, то Second Sight — это, простите, экшен про пси-способности. Дайте же вихрем пробежаться по уровню под аккомпанемент хрустящих позвонков! Дайте наиграться с ragdoll-жертвами, дайте, наконец, пострелять из только что изъятого у русского охранника АК-47!

Но нет. Все вышеописанные прелести выдаются в Second Sight строго порционно. Вот — уровень, заточенный под использование оружия, вот — под конкретную пси-способность. Но абсолютное большинство локаций, к сожалению, заточено под постыдное отсиживание по углам. Там, где Psi-Ops давал повод для импровизации, Second Sight ведет вас по железобетонному маршруту, проложенному гейм-дизайнерами Free Radical. Мало того, периодически игра позволяет себе пользоваться абсолютно хамскими методами. Так, показавшись на глаза очередному охраннику или подняв шум, вы тут же открываете где-то на уровне неиссякаемый источник врагов. Перебить всех решительно нельзя — трекляные злодеи будут валить на вас до бесконечности. Для того чтобы прекратить этот беспредел, необходимо закрыться в очередном шкафу и просидеть там некоторое время, пока AI не решит, что вы, наконец, пропали. За подобные фокусы гейм-дизайнерам в приличном обществе отрывают руки, ноги, а иногда — голову. Потому что так делать игры уже давно нельзя.

Более того, все та же Psi-Ops давала игроку возможность пройти стелс-миссию лобовой атакой. При должной выучке и сноровке вы могли раскидать врагов телекинезом, припечатать тех, кто очнулся, пудовым ящиком, а прибежавшее подкрепление уложить на пол из автомата. Здесь же отбиться от валящей охраны нет никакой возможности — приходится, поджав хвост, нестись к ближайшему шкафу и меланхолично отсчитывать секунды до отключения триггера.

С технологической точки зрения Second Sight, разумеется, не поражает. Однако необходимо отдать программистам Free Radical должное — в PC-релизе они заметно увеличили качество картинки. Аниматоры же сделали вообще почти невозможную вещь — они умудрились вдохнуть в низкополигональные модели душу, сделав из них роскошных живых персонажей. Лица удивительным образом отражают все человеческие эмоции — они волнуются, вскидывают брови, кричат, улыбаются и боятся. И это — в пределах PS2-ограничений. Все остальное выглядит довольно стандартно — подчищенные текстуры, пара лишних полигонов и так далее.

К сожалению, второй (после гейм-дизайнерских слабин) момент, который самым беспардонным образом портит всю картину, — это управление. Вы, конечно, уже устали слушать про «тугие клавиши» в очередном PS2-порте, но Second Sight в этом смысле бьет все мыслимые рекорды. В борьбе с местной камерой вы потратите больше нервных клеток, чем за все предыдущие годы жизни. В итоге некогда радовавшее глаз и душу занятие вроде швыряния врагов телекинезом превращается в натуральную пытку — вы силитесь выкрутить камеру так, чтобы увидеть хоть что-нибудь, герой размахивает руками и палит во все стороны, а бесценные нервы уничтожаются с леденящей душу скоростью.

■■■

Тем не менее, несмотря на все описанные прегрешения, Second Sight способна одарить вас парой моментов, от которых, натурально, бегут мурашки. Во-первых, конечно, сюжет — такой бодрой голливудской подачи в экшене от третьего лица мы не видели уже очень давно. Местный сценарий — пожалуй, один из главных стимулирующих факторов, позволяющий пройти игру до конца. Во-вторых, кое-где гейм-дизайнеры все-таки ослабляют хватку, и вы тут же начинаете чувствовать себя заезжим Дартом Вейдером — враги, пробивая спиной стеклянные крыши, падают на пол, кто-то с размаху ломает шею при ударе об стену, кого-то вы отбрасываете мощным пси-ударом... Идиллия! В такие редкие минуты простого человеческого счастья Second Sight можно простить если не все, то очень многое.

Ну и, положа руку на сердце, Second Sight — это, вообще говоря, одна из двух существующих на планете Земля игр про пси-способности. Так что выбирать нечего — надо играть. ■

- ☐ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Удивительная помесь из голливудского сюжета, античеловечного управления, приятной графики и прихрамывающего гейм-дизайна. Играть, в итоге, весело, но Psi-Ops, как ни крути, лучше.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 4.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

7.0

PARIAH

Артем Волик
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ **Издатель:** Groove Games ■ **Разработчик:** Digital Extremes ■ **Издатель в России:** Руссобит-М ■ **Похожесть:** Unreal Tournament 2004, Unreal 2 ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Количество дисков:** Три CD

www.pariahgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,3 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,0 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Pariah. Очередная пуля, которой злодейские PR-щики пронзили наши сердца. Проект, в котором нет ровным счетом ничего выдающегося, кроме грамотной рекламной кампании, проведенной под лозунгом: «Когда-то мы соорудили неплохое дополнение к **Unreal**, теперь же предлагаем вам игру, которая одной левой заборет всех экшен-тяжеловесов сразу!».

Нет, вы только не поймите нас неправильно. Возможно, в Pariah что-то и есть. Вот только для того, чтобы заметить это самое «что-то», нужно как минимум лет пять не играть в экшены. Вообще. Тогда в глаза не будет бросаться то, что почти все удачные находки разработчики позаимствовали у конкурентов. И ведь самое страшное даже не это — воры из сотрудников Digital Extremes получились никудышные. Ибо из проверенных временем элементов они сложили совершенно неинтересную, «обычную» игру.

О чем это они?

Беды Pariah начинаются прямо с сюжета. Завязка вроде бы бодрая — события, в которых нам предлагают принять участие, очень необычны и оригинальны. Мы, разумеется, устраиваемся поудобнее, любопытным взглядом утыкаемся в экран... и уже совсем скоро понимаем, что запала сценаристов хватило лишь на первые полчаса игры — потом они банально выдохлись. Уровню к четвертому нас будет мучить только один вопрос: а что вообще происходит вокруг и какого черта им всем нужно? Такое впечатление, что **Digital Extremes** банально не дописали диалоги и вырезали из роликов самое важное. Странно.

Не спасают положение и несколько бодрых сценарных рывков — захват автомобиля, плен, побег — это не открывшееся вдруг «второе дыхание», а самая настоящая агония. Больше же всего разочаровывает конец. Пробежав свои три километра, мы не замечаем финишную ленточку и бьемся лбом прямо о финальные титры. А посмотрев на секундомер, понимаем, что Pariah еще и обидно коротка — вся дистанция займет часов десять, не больше. Хотя это, наверное, и к лучшему — даже за столь недолгое время игра успевает надоесть.

Можно, конечно же, вообще забыть про сюжет и заняться делом, которое, казалось бы, никогда не может надоесть поклоннику экшенов, — стрельбой. Однако и здесь нас ждет разочарование. Начнем с того, что пушек в Pariah всего шесть штук — очень скромный показатель. Впрочем, беда даже не в количестве, а скорее в качестве. Во-первых, стволы до ужаса банальны: штурмовая винтовка, дробовик, ракетница, гранатомет, снайперская винтовка и плазмоган. Во-вторых, все они очень слабы. Для того чтобы табельная пушка производила на противников хоть какое-нибудь впечатление, разработчики рекомендуют собирать и устанавливать апгрейды — сомнительное, если честно, развлечение. Добавляет масла в огонь и плохая озвучка выстрелов — ей-богу, так жужжать и хлопать должен кухонный комбайн, а не несущее смерть оружие.

Не радуют и противники. Искусственный интеллект очень слаб — он предпочитает или трусливо отсиживаться в укрытиях, или банально переть напролом, надеясь, что Родина его не забудет. На этом проблемы компьютерных оппонентов не кончаются: они умело подрывают себя гранатами, покорно ждут, когда мы выбежим из-за камня и уложим их выстрелом в упор, плохо стреляют. Время от времени, конечно, будут попадаться грамотно спланированные засады, способные заставить игрока несколько раз возвращаться к последней точке сохранения. Заслуги AI в этом, однако, нет никакой — дело, как всегда, в скриптах.

Временами в Pariah нам придется закинуть ствол за спину и немножко покататься на машине. Здесь наконец-то игра начинает доставлять хоть какое-то удовольствие. Постоянно гоняя игрока с водительского кресла на место стрелка и обратно, разработчики сумели добиться того самого драйва, которого не хватало пешеходным прогулкам — во время заездов просто некогда думать, столь стремительно развиваются события. Впечатление портит только примитивная сис-

1 Бывшие сослуживцы. Снисхождения от них ждать не приходится.
2 Поняв, что заимствованиями из других игр сегодня никого уже не удивишь, разработчики натравили на нас летающие пузыри. Жестоко.
3 Ну прямо Medal of Honor! Жаль, что столь красивые моменты случаются очень редко.
4 Заезды на автомобилях - самая зрелищная часть игры. И, к сожалению, самая короткая.

тема повреждений: вы можете взорвать вражеского водителя гранатой, но игра этого «не заметит» и машина будет кататься на автопилоте до того момента, пока вы ее не уничтожите. Так что самое надежное оружие — это, разумеется, ракетная установка. Один выстрел — один покрытый копотью механический труп.

Зато здесь красиво!

Внешне Pariah выглядит очень неплохо — видно, что программисты Digital Extremes выжали из престарелого Unreal-движка все соки. Симпатичные спецэффекты, неплохие модели, на которые не пожалели полигонов. Временами игроку разрешают даже что-нибудь порушить — правда, лишь в заранее отведенных для этого местах. Кинули гранату в башню — и нет ее больше. Жаль только, что тяжеленные плиты падают при этом совершенно беззвучно и никого не способны задавить.

Есть, однако, и недостатки — игре банально не хватает детализации. Текстуры слишком просты, а окружающий игрока пейзаж выглядит запущенным, но в то же время чрезвычайно стерильным — большую часть металлических предметов покрывает ржавчина, однако мусора нет. Изящные, аккуратные, тщательно подкрашенные декорации.

Сами уровни не раз и не два заставят нас вспомнить **Unreal 2**: господство кубизма в дизайне, небольшие порции врагов, подаваемые в строгой последовательности. «Открытые пространства», как обычно, оказались пшиком: попав на них, мы, как и прежде, продолжаем идти в единственном возможном направлении.

То, что Pariah одновременно разрабатывалась на PC и Xbox, разумеется, не прошло даром. Например, игрок не раз помянет гневным словом уже упомянутую выше «точечную» систему сохранения: если поначалу она практически не беспокоит, то ближе к финалу, когда становится жарко, начинает банально бесить. Загрузились — просмотрели ролик, который нельзя промотать, — умерли — загрузились снова. Сами ролики, кстати, сняты в более низком качестве, чем позволяет игровой движок. Должно быть, так игра и смотрится на приставках: «замыленная» картинка, низкое разрешение. Подобный контраст не вызывает ничего, кроме удивления.

Зато любителям мультиплеера Pariah, возможно, и приглянется — видимо, дает о себе знать все то же самое наследие Unreal. Отличный баланс оружия, неплохая динамика, грамотно спланированные уровни — многопользовательский режим затягивает намного больше, чем одиночный. Играется почти так же, как и **Unreal Tournament 2004** — быстро, шумно и весело. Да и на место слабого искусственного интеллекта приходит интеллект человеческий, быстрый, хитрый и коварный. Впрочем, мультиплеер вряд ли спасет Pariah от забвения — слишком уж сильна сегодня конкуренция на этом рынке.

■ ■ ■

И ведь самое смешное — почти все экшен-хиты современности сделаны по тому же самому рецепту. Разве **Half-Life 2** изобилует сотнями нововведений и необычных находок? Нет. Равно как и **DOOM III**. Но тем не менее это — качественные, интересные игры, в которых гармонично сочетаются все элементы качественного экшена: сюжет, графика, монстры, оружие и многое другое. На их фоне Pariah выглядит набором запчастей, которому никогда не стать единым механизмом. ■

Между строк

Сотрудники **Digital Extremes** — злодеи и вредины. Они написали для **Pariah** потрясающий, оригинальный сюжет и не удосужились нормально раскрыть его игрокам. Мы провели несколько часов на форумах, задали десятки вопросов, получили сотни ответов и, наконец, можем кратко рассказать вам, о чем же все-таки эта игра. Будьте осторожны — ниже будет описан весь сюжет, а не только его завязка. Так что если вы желаете почувствовать себя детективом и повторить наш подвиг — прекращайте читать этот текст. Прямо сейчас.

Не прекратили? Что ж, хорошо. За тридцать лет до происходящих в игре событий между людьми и некоей фракцией «скрытых» (shroud) разразилась страшная война, в которой, как ни странно, победило человечество. Недобитые враги отступили и ушли в подполье. Для того чтобы уничтожить и их, люди принялись за разработку вируса, который после выполнения своей задачи взрывал тело жертвы — сделано это было потому, что «скрытые» умели воскрешать мертвых (как своих, так и людей). До использования страшного оружия дело, однако, не дошло — в последний момент командование решило оставить недобитого врага в покое. Однако осталась одна проблема — очаровательная Карина, в теле которой и таился опасный вирус...

Главный герой игры, Джек Мэйсон, сопровождал корабль, в котором «подопытного кролика» перевозили в новую лабораторию — для дальнейших исследований. Однако на полпути посудина потерпела крушение и Карина вырвалась на свободу. Вместе с Джеком, который к этому времени тоже успел подцепить вирус (не половым ли случайно путем?), они оказались меж двух огней: с одной стороны — правительственные силы, с другой — бандитские группировки, которые желают заполучить в свои руки опасное оружие.

Потеряв надежду поймать беглянку, командование принимает решение подвергнуть район, в котором она оказалась, массированной бомбардировке. В последний момент Карина и Джек умудряются ускользнуть на поезде, который привозит их прямиком в тюрьму. Здесь на помощь нашим героям приходит один из «скрытых», который вызволяет Джека из камеры и предлагает ему убить создателя вируса. Мэйсон соглашается помочь новым союзникам, надеясь, что взамен они воскресят его дочь. Однако, узнав, что воскрешенные люди превращаются в «скрытых», он отказывается от сотрудничества и, видимо, совсем сдурев от приключений, в которые втянули его разработчики игры, кончает жизнь самоубийством...

Вот такой вот «хэппи энд».

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Pariah идет по стопам великих - а потому не способна оставить следы в вашем сердце.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

6.5

XENUS
ТОЧКА КИПЕНИЯ

Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action/RPG ■ **Издатель:** Руссобит-М ■ **Разработчик:** Deep Shadows ■ **Похожесть:** The Elder Scrolls III: Morrowind, Venom ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один DVD (четыре CD)

www.xenus.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,8 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,2 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

Паковать чемоданы и планировать поездку в Колумбию — главную наркодержаву нашего земного шарика — я начал года два назад. Отлично помню тот день: один из российских некоммерческих игровых сайтов тогда проводил чат с коллективом молодой, но дерзкой украинской фирмы **Deep Shadows**. Там я познакомился с основателем команды **Сергеем Забарянским** и сценаристом **Александром Хруцким** — потрясающе открытыми и добрыми людьми.

Дальше — как в дешевом шпионском романе. Экшен с RPG-элементами? Да, он самый. Огромная территория и полная свобода действий? Ага, свободнее некуда! А что значит дивное слово «Xenus»? А не скажем — секрет. Но интервью-то эксклюзивное дадите? Дадим... но вы, в свою очередь, пообещайте приехать к нам в Колумбию — границы примерно через полгода откроются. Да приеду я, приеду — куда уж тут денешься.

Стоять! А ну предъявите свои гигабайты!

Шло время. Полгода превратились в год. За первым интервью последовало второе. Год превратился в полтора, а потом — в два. Мы ответили репортажем. Затем была презентация проекта. На ней поили текилой, дарили сигары, знакомили с разработчиками и даже дали одним глазком взглянуть на заманчивую Колумбию. Заморское государство выглядело тревожно: картинка на экране дергалась, замирала и то и дело сменялась привычным всем нам Windows-экраном. Что-то было не так.

И вот игра «**Xenus. Точка кипения**», наш заветный билет в Колумбию, наконец-то появилась на прилавках. Можно было брать давно уже упакованные чемоданы и отправляться в путешествие. Прикройтесь газетой и спокойно спите — до самой таможни вряд ли что-нибудь случится...

А вот на ней нас ждет первый колумбийский сюрприз. Желающим въехать в государство рекомендуется иметь при себе не менее *ГИГАБАЙТА* памяти. Оперативной, для компьютера. Нет, только не поймите аборигенов неправильно — вас пропустят и с меньшим количеством. Однако человек, обладающий всего 512 мегабайтами, здесь и не человек вовсе — так, представитель касты неприкасаемых, который в компании себе подобных дни и ночи прозябает на интернет-форумах, пытаясь отыскать волшебный рецепт, способный заставить эту заразу грузиться реже, чем один раз в десять секунд (самое свежее изобретение выглядит так: обновить драйвера, установить патч и (!) дополнение к патчу, увеличить размер файла подкачки до четырех гигабайт, отключить музыку. После этого станет чуть легче).

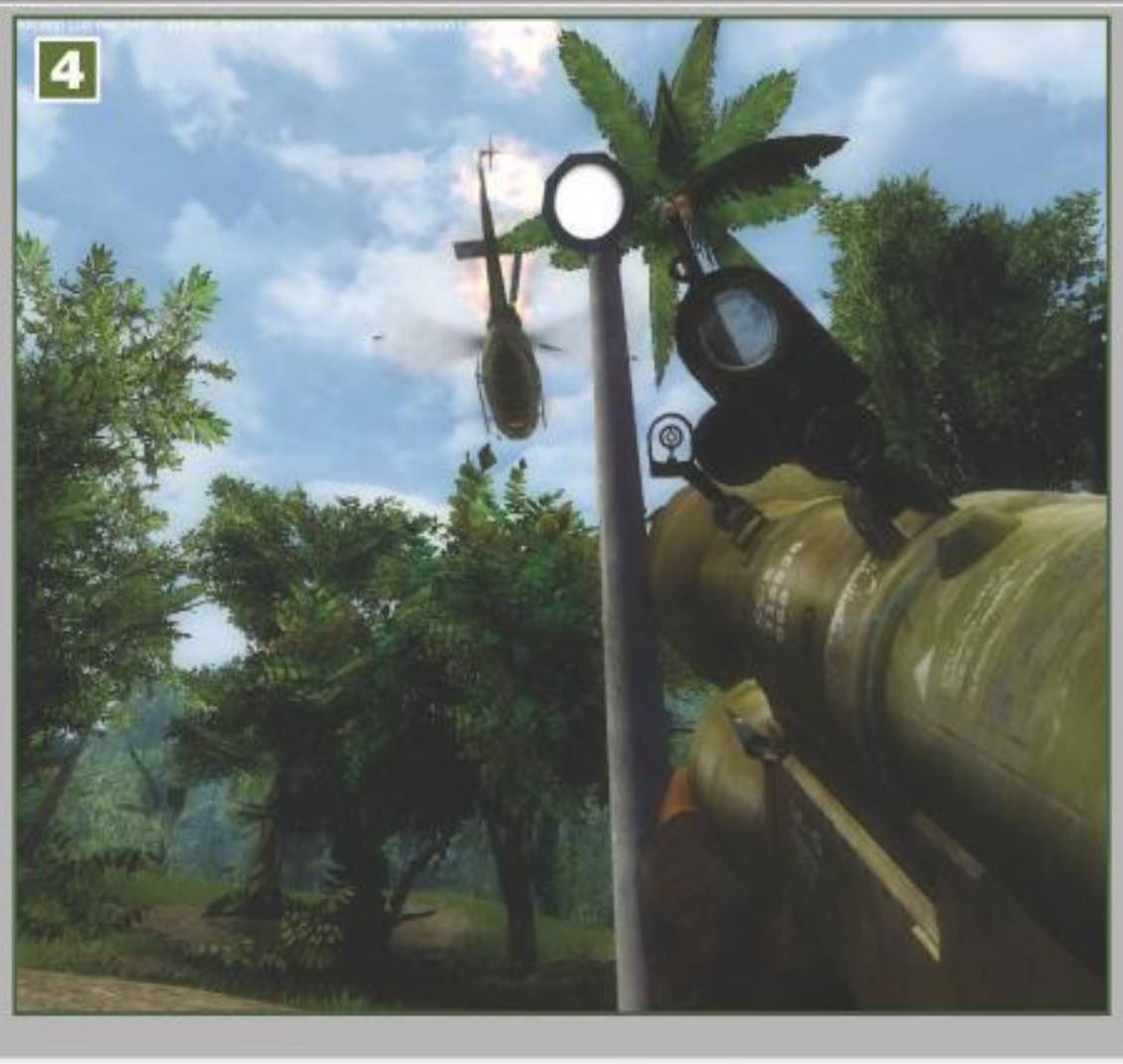
Объясняется сия дискриминация просто: давным-давно разработчикам взбрело в голову сделать в своей игре одну большую карту размером в 625 квадратных километров, которая при въезде в Колумбию старается целиком бухнуться в ваши мегабайты (стоит, правда, отметить, что получается это у нее не очень хорошо: даже на компьютере, конфигурация которого значительно превышает рекомендуемую, то и дело случаются подзагрузки). Отсюда и огромные системные требования. Да и графика в итоге получилась странная, «неровная». С одной стороны, Xenus способен порадовать нас множеством потрясающе красивых пейзажей — видно, что дизайнеры старались. Пространства, опять же, огромные — пройдет немало времени, прежде чем игрок станет уверенно ориентироваться на местности. Но стоит завернуть за угол, нырнуть под воду, перевалить через ближайшую горку — и в глаза бросаются простенькие интерьеры помещений, небольшие участки с потрясающе низкой детализацией и прочие не очень приятные глазу вещи. Кое-что, конечно, исправляется выворачиванием «на максимум» настроек, но беда в том, что сделать это получается далеко не

1 Отличный рекламный слоган для АК-47: «Наш автомат научит танцевать даже самого непутевого ковбоя!»

2 Ситуация до примитивного простая: или мы успеем прицелиться, или он все-таки заденет нас одной из пуль.

3 Пистолетами в тесном помещении все-таки удобнее пользоваться, не так ли?

4 Сейчас кто-то совершит вынужденную посадку.



Не наши фантазии

*Рассказывает **Александр Хруцкий**, сценарист игры:*

Чтение форумов после выхода игры — занятие не для слабонервных разработчиков. Я не буду рассказывать сейчас об отзывах, которые мы получили от игроков. Куда интереснее другое — иногда некоторые товарищи находят в игре то, чего в ней не существует. Вот пример: «*Радует реалистичность: даже бензин, дряни, из тачки воруют*». Реалистичность — это, конечно, хорошо. Однако в данном случае не в ней дело — просто надо выключать двигатель, когда из машины выходишь, а то так и в глухих джунглях на «воров» наткнешься. Или вот: «*Стоило мне отвернуться, как проходящий мимо крестьянин забрался в мою машину и попытался ее угнать. Пришлось дать очередь по стеклам, он выскочил и кинулся в лес*». Этот отзыв вообще поразил нас — ну нет такого в игре, нет.

Не отстают и зарубежные игроки. Некоторые из них узнали, что игра раньше носила название Xenus (*за рубежом «Ксенус» издан под названием **Boiling Point: Road to Hell**. — **Прим. ред.***). И тут же начали дискуссию о том, что же означает слово «xenus»... на русском языке! Спорят, словари смотрят. Мы им не мешаем — зачем людей расстраивать?

всегда — игра, как вы поняли, страстно желает компьютер из далекого будущего.

Атмосфера над этой пресловутой многокилометровой картой витает очень необычная. Представьте сами — разбитая петляющая дорога, которая, однако, в Колумбии является чуть ли не шоссе национального значения. Ночь. Вокруг ни души. Мертвый, неприветливый мир. Неожиданно внутри игры что-то щелкает — и дорога оживает. Появляются машины, где-то вдалеке видны всполохи перестрелки, и, возможно, на пути даже появится кто-нибудь, кто озадачит нас квестом. Пройдет некоторое время — и все вокруг опять погрузится в тишину. Странно, необычно. Тем не менее Xenus, как и любая игра с большим и проработанным миром, обладает потрясающим шармом. После нескольких часов путешествия на карте обязательно появятся любимые места, куда хочется вернуться просто так, а не ради выполнения очередного задания. Как ни странно, со временем перестают раздражать и описанные выше «паузы» — их начинаешь воспринимать как часть игровой атмосферы.

Они украли мою девочку!

Наверное, вас, дорогие друзья, сейчас тревожит следующий вопрос: статья уже почти подкралась к середине, а про геймплей так ничего и не сказано. Кто? Зачем? Где? Ничего-ничего, привыкайте. Ведь примерно на те же самые вопросы предстоит отвечать Солу Майерсу в самом начале игры. Наш герой — самое настоящее «солнышко» (по латыни Sol — солнце): отслужил во французском иностранном легионе, внешностью не обделен, решителен, и по зубам может дать, если нужно. А вот с семьей не повезло. Дочь будто родилась с шилом в одном месте: выучилась на журналиста, а потом, вместо того чтобы строчить светскую хронику где-нибудь в Париже, умотала в Колумбию. Там она провела серию успешных репортажей, раскопала что-то сенсационное и, разумеется, тут же сгинула без вести. Выручать ребенка придется папе.

По геймплею Xenus, как ни странно, очень напоминает **The Elder Scrolls III: Morrowind**, только в современных декорациях: большой игровой мир, иллюзия свободы, нелинейный сюжет, который развивается очень спокойно и размеренно. Основная цель игры — найти дочь — постепенно вырастает в целое детективное расследование. Мы носимся, как угорелые, по стране, уговариваем одного, угрожаем другому, задабриваем деньгами третьего. Пострелять тоже придется, причем немало. Равно как и порулить самыми разными видами транспорта и даже полетать на вертолете — правда, из-за слабой физической модели удовольствия от использования этого металлолома не получаешь никакого. Зато очень веселит мобильный — по нему регулярно звонит супруга, которая, как и большинство представительниц слабого пола, считает, что мужчина не способен совершить что-нибудь серьезное до тех пор, пока его не подкормишь скандалами, болтовней и прочим верещанием. Выбросить «трубу», к сожалению, нельзя.

Не обошлось и без дополнительных сюжетных линий. На территории Колумбии обитает шесть группировок — официалы (это не совсем удачное название разработчики избрали для властей), партизаны, наркомафия, индейцы, бандиты и ЦРУ. Каждая сторона, разумеется, преследует определенные цели — так что работать на всех одновременно не получится. При этом, если вы обратили внимание, возможностей стать хорошим несколько меньше, чем плохим. Впрочем, понятия «хороший» и «плохой» в Xenus очень относительны: местная полиция, например, пользуется такими методами, что временами задумываешься — а не перепутали ли разработчики названия?

Ролевой элемент тоже на месте. Параметры персонажа достаточно стандартны для RPG, стоит только отметить, что разработчики увлеклись привыканием персонажа ко всему, чему только можно — алкоголю, наркотикам, лекарствам и т. п. Диалоги сделаны именно так, как мы любим: с множеством вариантов ответа, которые влияют на результат беседы. К стилю большинства текстов претензий нет — написано живо и аккуратно, что, к сожалению, редко встречается в отечественных играх. Впрочем, иногда попадаются и «заусенцы». Например, представители фракций, узнав в игроке своего, умиротворенно произносят нечто вроде «А! Опять подкрепление...» и еще долго лопочут всякую ерунду, глядя на спину удаляющегося «подкрепления». Первые десять раз — забавно. Потом начинает раздражать.

■ ■ ■

Вообще Xenus оставляет после себя очень странные впечатления. С одной стороны, игру следует ругать: за сумасшедшие системные требования, за огромное количество глюков (впрочем, разработчики уже выпустили аж два патча — после их установки игра начинает работать намного лучше), за общую недоработанность, наконец. С другой стороны, есть в местной Колумбии что-то особенное, привлекательное, способное увлечь на долгие дни. Если, конечно, вы сможете смириться с недостатками. ■

- ☑ РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☑ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☐ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Xenus-Колумбия приготовила нам целый букет неприятностей: сложные задания, опасные противники, противные глюки и требовательный графический движок. Не вздумайте возмущаться — здесь вам не Европа!

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

7.5

EMPIRE EARTH II

Марина Орлова

E-MAIL РУБРИКИ: RS@GROMANIA.RU

Жанр: RTS ■ **Разработчик:** Mad Doc Software ■ **Издатель:** Vivendi Universal Games ■ **Издатель в России:** Софт Клаб ■ **Похожесть:** Empire Earth, Empire Earth: The Art of Conquest, Empires: Dawn of the Modern World ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Количество дисков:** Один CD

www.empireearth2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Empire Earth — не самый обычный RTS-сериал. Насквозь вторичный, он уже который год питается идеями **Civilization** и **Age of Empires**. Да еще и добавляет от себя невероятные исторические и географические ляпы! Хардкорные стратеги, завидев любую из частей (в том числе и **Empire Earth II,** о которой пойдет речь ниже), пожимают плечами, бормочут сдержанные ругательства и быстро возвращаются в объятия **Rome: Total War**. Однако менее привередливые игроки любят этот очаровательный клон некой иррациональной и совершенно непонятной любовью. Видимо, они руководствуются принципом «любят не за что, а вопреки».

Сто двадцать веков

Для тех, кто случайно пропустил предыдущие части, краткое пояснение. Серия Empire Earth зародилась в 2001 году в недрах компании **Stainless Steel**, которую основал некто **Рик Гудмен**. Ранее гражданин Гудмен принимал активное участие в разработке **Age of Empires**, что, естественно, серьезно сказалось на его дальнейшем творческом пути. То есть когда из цехов Stainless Steel вылупилась самая первая Empire Earth, некультурные граждане сразу стали показывать пальцами, восклицая: «Ага! Еще одна RTS-«Цивилизация»!». Это, тем не менее, не помешало игре продаться очень неплохим тиражом. Следом появился традиционный аддон — **Empire Earth: The Art of Conquest,** за создание которого отвечала уже компания **Mad Doc Software**. Ей же выпала честь создать и вторую часть.

Основное правило оригинальной Empire Earth — затащить в игру как можно больше народностей и исторических эпох — во второй части осталось без изменений. Записывайте: четырнадцать наций (сразу оговоримся, что за русских почему-то играть нельзя; против — пожалуйста), четыре кампании, огромное количество отдельных сценариев, редактор карт, генератор случайных миссий и мультиплеер с весьма достойными режимами.

Народы сгруппированы по совершенно дикому региональному принципу. Запад состоит из римлян, англичан, греков, немцев и американцев. Восток представляют китайцы, корейцы и японцы. В ближневосточную группу вошли турки, египтяне и вавилоняне. Американская группа — майя, инки и ацтеки. Естественно, что у каждой группы в рукаве припрятан свой набор Чудес света, которые открываются по мере достижения новых эпох и дают ценные бонусы.

Цель кампаний — провести свой народ к процветанию, периодически давая отлуп нахальным соседям и потихоньку захватывая новые территории. Корейская нация получила в свое распоряжение отрезок с 2333 года до н.э. по 676 год. Средневековье (1220-1871 годы) выделено Германии. Последний отрезок, с 1898 года по 2070 год, окучивают (ну конечно же!) американцы. Каждая кампания состоит из восьми миссий, в каждой из которой может быть несколько заданий. Сценарии заданий не вызывают особых нареканий: заслать своего шпиона к врагу, «незаметно» создать сильную прусскую армию прямо под носом у наполеоновских войск и тому подобное. Зачастую приходится выполнять несколько задач одновременно, ломая голову над тем, каким же макаром их совместить.

Самые внимательные, наверное, обратили внимание, что в самом начале речь шла о четырех кампаниях, а выше мы рассказали лишь о трех. Тут все дело в том, что четвертая кампания разительно отличается от остальных и состоит лишь из пары детально смоделированных исторических сражений: битвы между двумя китайскими королевствами (230 год) и знаменитой высадки (*о не-е-е-е-е-ет, опять! — **Прим. ред.***) союзников в Нормандии в 1944 году.

Мир и война

Теперь о главном, которое, к счастью, не изменилось: геймплей Empire Earth II все так же состоит из строительства поселений, развития технологий (по дюжине на каждую эпоху), добычи ресурсов, создания сильной армии и последующих набегов к со-

1. Погожий летний денек - лучшее время для войны.
2. Ядерная бомба: не дипломатично, но как эффективно!
3. Так, по мнению авторов, выглядели солдаты Второй мировой...
4. Ничто так не украшает зимнюю Аляску, как мощный флот.
5. Прусская пушка - зрелище не для слабонервных.
6. Эти красавцы-роботы из 2070 года завершают американскую кампанию.

седям. Ресурсы имеют свойство заканчиваться со временем, поэтому территориальная экспансия — залог успеха почти во всех миссиях. Пятнадцать эпох включают в себя отрезок в двенадцать тысяч лет, так что военные действия нас ждут очень разнообразные: от поединков неумытых лучников до ядерных бомбардировок.

Экономика, к сожалению, уже намного скучнее. Сначала все выглядит неплохо: рабочие старательно рубят лес, машут кирками в каменоломнях и мирно собирают ягоды с деревьев. Но чем дальше, тем больше появляется несоответствий. Представьте себе следующую сцену: последняя, пятнадцатая эпоха. США в полном расцвете сил. Работяги уже чувствуют, что совсем скоро американская мечта станет явью, и... продолжают на руках таскать камни и дрова в свой небоскреб. Психоделия!

Строительство зданий, за исключением Чудес света, длится около минуты. Опять же, поначалу одинокий абориген, сооружающий из тростника свою аборигенскую халупу, смотрится вполне естественно. Но спустя века, когда хрупкая девушка в комбинезоне и бейсболке за пару минут возводит аэропорт, это уже слишком. Да и сам аэропорт выглядит не особо реалистично и занимает крохотную площадку размером с некрупный огород.

Никуда не делись и ставшие уже фирменным блюдом сериала исторические и географические ляпы (любимый всей редакцией «Игромании» город-герой Смоленск находится, например, на Дальневосточном побережье). Впрочем, играть это особо не мешает.

Не радуют и противники. Такое впечатление, что их искусственный интеллект программировали два совершенно разных человека. В итоге в мирное время оппонент действует очень даже разумно, дерзко захватывая новые территории и быстро развиваясь. Но стоит запахнуть напалму, как в мозгах нашего кремниевого дружка что-то переклинивает и он становится форменным хиппи-пацифистом. Короче говоря, дерется хуже тощего очкарика из школы для одаренных детей. Обидно, особенно учитывая тот факт, что повоевать в Empire Earth II есть с кем — свыше 350 видов юнитов и несколько сотен строений, которые представляют все эпохи развития военного искусства.

Новации: три кита

Как ни странно, но даже куда более серьезным и аккуратным RTS есть чему поучиться у **Empire Earth II**. В ней нашлось место трем новациям, которые заметно упрощают управление игрой.

Первым делом, это **менеджер горожан** — пожалуй, самое гениальное изобретение. На панели управления находится стандартная табличка, на которой ясно написано, сколько ресурсов сейчас в наличии в закромах родины. При наведении на оную табличку курсор принимает вид небольшого табло, с помощью которого можно определить количество подданных-бездельников. Левый щелчок на, скажем, камне отправляет свободных рабочих в каменоломни, правый — освобождает от работы, и при этом на карту можно вообще не смотреть: подчиненные сами найдут необходимые месторождения. Таким образом, распределение рабочих занимает считанные секунды.

Дальше у нас идет режим **PIP** (picture in picture, «картинка в картинке»), который очень помогает в те моменты, когда приходится уделять внимание сразу нескольким точкам на карте. В правом нижнем углу монитора болтается небольшой второй экран с уменьшенным изображением определенной местности. По всей карте можно назначить до шести активных камер и таким образом приглядывать за своими и вражескими землями, не отвлекаясь от текущих дел. При необходимости этот же экран помогает быстро переместиться в нужную точку на карте.

Наконец, третье крайне полезное изобретение Empire Earth II — **военные планы**, которые помогают скоординировать действия союзников. На специальном экране стрелочками рисуются желаемые направления атак, и план отсылается дружественным соседям. Если компьютерный союзник согласится вам помочь, то может получиться неплохая военная операция. Вообще, дипломатия играет в Empire Earth II очень важную роль: необходимо учитывать все нюансы отношений между народностями и умело лавировать в постоянном потоке «предложений, от которых нельзя отказаться».

Зато неплохо повоевать можно в мультиплеере — главное подобрать толковых соперников. Многопользовательских режимов у нас тут аж девять штук, и все они, как ни странно, играбельны. Причем попадается среди них и форменная экзотика: скажем, режим, в котором ближе к концу игры без предупреждения вдруг уничтожаются все союзы между игроками. После этого карта превращается в поле ожесточенной битвы, где все против всех и выживет только сильнейший.

Наконец, о внешнем виде всего действа: трехмерная графика стала гораздо симпатичнее (хотя, по правде говоря, на свете есть и куда более красивые RTS): шейдерная водичка, смена времен года, погодные явления... Погода, к слову, влияет на скорость передвижения юнитов и меткость стрельбы, поэтому здесь все, как в жизни: зимой преимущественно занимаемся хозяйством, а военные походы планируем на лето.

■■■

В остальном это все та же Empire Earth. Чуть похорошевшая, немного поумневшая и ни на миллиметр не отклонившаяся от собственной хозгенеральной линии. И это, как ни странно, очень даже здорово! Ведь несмотря на всю «типа историчность», пафосную музыку и убийственно серьезные видеовставки в кампаниях, Empire Earth II отличается от прочих похожих RTS исключительной жизнерадостностью. Ее следует воспринимать даже не как игру, а как игрушку — яркую и очень веселую.

Тогда все встает на места. ■

- ☑ РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Со времени выхода первой Empire Earth прошло четыре года, но серия по-прежнему не собирается меняться. И это ее самое большое достоинство (и самый крупный недостаток).

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.0

DUNGEON LORDS

Светлана Карачарова

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RPG ■ **Разработчик:** Heuristic Park ■ **Издатель:** DreamCatcher Interactive ■ **Издатель в России:** 1C ■ **Похожесть:** Wizardry, Wizards & Warriors ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Количество дисков:** Три CD

www.dungeonlordsgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Жил, значит, на свете господин **Д.В. Брэдли**. RPG делал — интересные, увлекательные и захватывающие. А потом дорогому нашему Брэдли ударила в голову... нет, не молния, а идея сделать что-нибудь свое, уникальное и необычное. Так на свет родилась **Dungeon Lords** — представительница невиданного жанра *RPG-fighter*. Игра эта, по замыслу ее создателей, должна влить свежую струю в застоявшееся болото ролевых устоев и предрассудков, разрушить оковы, сорвать опостылевшие маски, вывести из тени, поставить на вид, ну и далее в том же духе. Разумеется, мы никак не могли пройти мимо такого грандиозного события в мире RPG. Что получилось в результате у Гранд-мастера? Читайте ниже.

Made by D.W. Bradley

Если вдруг есть такие читатели, которым имя, вынесенное в заголовок, ни о чем не говорит, сделаю для них маленькую ремарку. Д.В. Брэдли — идейный отец и вдохновитель сериала **Wizardry**, создатель **Wizards & Warriors** и еще нескольких менее одиозных проектов. Возможно, сейчас вы судорожно перелистываете журнал дальше, с ужасом вспомнив эти игры; возможно, наоборот, начинаете с упоением вчитываться в каждое слово. В любом случае, отрицать значимость нашего героя для игровой индустрии бессмысленно. Сделанные им проекты дышат флером его гениальности (те, кто не любит г-на Брэдли, могут заменить «гениальность» на «сумасшествие»), в них можно влюбиться с первого взгляда или, наоборот, ужаснуться и пообещать себе никогда больше не связываться с *этим*. В любом случае, равнодушными вы не останетесь.

Все вышесказанное в полной мере относится и к Dungeon Lords. Да, г-н Брэдли клялся не наступать больше на свои любимые грабли замудренности и перегруженности игры лишними, в общем-то, деталями. Да, он божился, что его новое детище будет рассчитано в первую очередь на среднестатистического геймера. Но, как ни верти, неприлично длинные уши W&W все равно выглядывают из-за всех этих обещаний. Хорошо ли это или плохо? Давайте оставим лирику в стороне и попробуем разобраться. Ничего, кроме фактов и голой правды. Трепещите, поклонники Отца Подземелий: я буду абсолютно беспристрастна и даже, возможно, жестока.

Начнем с того, что «новый жанр» с первого взгляда подозрительно напоминает самый что ни на есть разухабистый *dungeon crawl*. Львиную долю игрового времени мы проведем во всяких разных пещерах и тоннелях. Впрочем, справедливости ради надо отметить, что «Подземелья от Bradley» лучше писать вот так, с большой буквы. Блуждание в полутемных коридорах, освещенных чуть дрожащими огнями факелов, в поисках ключей, дверей, рычагов, NPC или злодеев под звуки клацающих где-то невдалеке зубов и когтей затягивает невероятно. Когда из-за поворота выскакивает невесть откуда взявшийся монстр, будь то самый завалящий гоблин, на которого и двух ударов меча много, — вздрагиваешь. Когда нужная дверь после часа мучительных поисков наконец открывается и можно идти дальше, чувствуешь себя абсолютно счастливым. Глупо? Нет, как ни странно, не глупо.

Контраст между подземельями и внешним миром — невероятный. Огромные и абсолютно безжизненные территории производят впечатление чернового наброска, который забыли раскрасить. Можно полчаса блуждать по миру игры и не встретить ни единой живой души. Если вы думаете, что уж в городах жизнь бьет ключом, — заблуждаетесь: там так же тихо и спокойно, как осенью на кладбище. Обыватели а-ля Morrowind отсутствуют как класс. Может, это и хорошо, что никто не бегает суетливо и не отнимает наше бесценное время на пустую болтовню, но выглядит несколько мрачновато.

Во время перебежек из одной локации в другую только и оста-

1 Монстрик, похоже, собирается нами отобедать. Надо бы спросить, мыл ли он лапки перед едой.

2 Очередная загадка "про несколько камней". Интересно, что нас заставят делать с ними на этот раз?

3 Низко драконы сегодня летают, низко. Видать, к драке.

4 Вот она, правда жизни: в руках у нас дубина, но монстры будут уничтожены банальным огненным шаром. Для скорости.

ется, что надеяться на случайные битвы, частота которых, кстати, выставляется нами же в настройках игры. Боевая система проста. Заметив вереницу приближающихся противников, достаем любимый меч (булаву, дубину...) и не спеша, с чувством, толком и расстановкой приступаем к зачистке подведомственной территории. Клик левой кнопкой — удар, клик правой — закрываемся щитом. Сражение проходит в реальном времени до тех пор, пока вы не полезете в инвентарь за очередной бутылочкой целебного пойла — в этом случае монстры любезно подождут. Кстати, если вы окружены толпой противников, здоровье на исходе, а умирать страсть как не хочется — бегите скорее к ближайшему костру и жмите клавишу отдыха часиков эдак на несколько. Пока ваш протеже не наберется сил, никто его и пальцем не тронет. Вы такое видели где-нибудь? Я видела. Лет десять назад.

Я все хочу. И все могу!

В отличие от своих старших сестренок Dungeon Lords предложит нам создать только одного героя. В лучших традициях м-ра Брэдли на этот процесс может уйти целая прорва времени, ибо первоначальные десять тысяч очков можно распределить как по шести базовым характеристикам (сила, ловкость, интеллект и пр.), так и для прокачки умений типа ношения брони, владения оружием, магией, отмычками и т.п. Пусть вас не пугает состоящая из множества нулей цифра 10000: на повышение каждого из умений потребуется по нескольку сотен, а то и тысяч очков.

Первоначально вы можете выбрать один из четырех классов: воин, два типа магов или вор. Но это не значит, что, взяв, например, мага, вы окажетесь неспособны взломать сундук. Учите соответствующий навык — и получайте удовольствие от классической для всех Брэдли-игр мини-головоломки по взлому и обезвреживанию ловушек. Став магом, вы сможете при желании даже надеть тяжелые доспехи — правда, их ношение будет затруднено огромными штрафами, которые, скорее всего, сведут на нет все преимущества приглянувшейся вам одежки. Но самый интересный момент заключается в том, что, будучи магом, скажем так, с рождения, вы со временем можете выбрать второй базовый класс (любой из трех оставшихся) и получить в итоге очень интересную комбинацию.

Вы думаете, это все? Нет, основные плюшки у нас еще впереди. Ближе к концу игры нашему вниманию предложат два продвинутых класса и, в зависимости от выбранной комбинации, престиж-класс, получив который герой превращается в ходячую машину смерти, обученную чуть ли не всем возможным навыкам. Манчкины рычат от восторга. Хардкорщики потихоньку сползают со стула и идут за лекарствами в ближайшую аптеку. А что вы хотели? Новый жанр ролевых игр — это вам не фунт изюма.

Добрый поневоле

В Dungeon Lords даже некоторые противники выглядят... м-м-м... по-ангельски.

Dungeon Lords, как и любая игра от **Д.В. Брэдли**, может похвастаться весьма неплохим сюжетом и кучей интересных загадок, решение которых иногда наводит на мысль, что перед нами и не RPG вовсе, а самый что ни на есть квест. Будьте готовы искать различные ключи, решать задачки на сообразительность и бегать от одного персонажа к другому в надежде, что кто-то из них вдруг вспомнит некую ценную для нас информацию. Общение в игре реализовано по ключевым словам (в этот раз, к счастью, не надо печатать их вручную) и не предполагает никаких других вариантов, кроме как отговорить все предложенное и помчаться в указанном направлении. Соответственно, выбора «добрый или злой» здесь нет по определению: вы пришли сюда, чтобы утрясти проблемы местных правителей и спасти прекрасную Принцессу (не для себя, кстати), так что кровожадные планы погрузить местный мирок в полный мрак можете оставить сразу. Даже пожелай вы слегка похулиганить и прибить интереса ради парочку стражников — игра вам этого не позволит. Такой вот он добрый, наш папочка Брэдли.

Рост вашего персонажа в игре не идет скачками от уровня к уровню. За каждое убийство или квест вы получаете определенное количество очков, которые можно инвестировать в навыки прямо на ходу, не дожидаясь пресловутого левел-апа. Если вдруг вы умудрились умереть на поле боя, всегда есть возможность нажать магическую кнопочку R и восстать из царства Аида. Правда, при этом вы потеряете нераспределенные очки и один пункт случайной характеристики, но что это значит в свете всего вышесказанного?

■■■

К сожалению, конечное впечатление от игры сильно портит ее недоработанность. Удивительно, но, даже задержав выход Dungeon Lords на полгода, разработчики так и не смогли выловить всевозможные баги, которыми она просто кишит, — как безобидные типа возможности бесконечно продавать одну и ту же вещь торговцу и наживать таким образом несчетные капиталы, так и вполне себе серьезные, когда ключевой персонаж вдруг забывает произнести самую важную реплику в разговоре или не дает нужный для прохождения квеста предмет. А как вам нравится отсутствие карты, которую просто забыли включить в финальную версию игры (можно, правда, скачать из интернета)? В приличном обществе за такое бьют по рукам (*или повыше. — **Прим. ред.***). За неимением такой возможности смиренно ждем патчей.

Тем не менее рождение нового мини-жанра таки состоялось. Понятие «чит» здесь признано законным, а со своим виртуальным альтер-эго можно сотворить все, что душа пожелает, без ущерба для его боеспособности. Только название этого самого нового жанра я бы поменяла на bradley-fighter: к трем буковкам RPG у меня, знаете ли, с детства трепетное отношение. Что ни говори, а ролевая игра предполагает отыгрыш *роли*, а маг в тяжелой броне — это, как бы помягче сказать, нонсенс. Смешение французского с нижегородским в одном отдельно взятом игровом проекте. Карету мне... тьфу! Fallout мне, Fallout! И никаких магов... ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

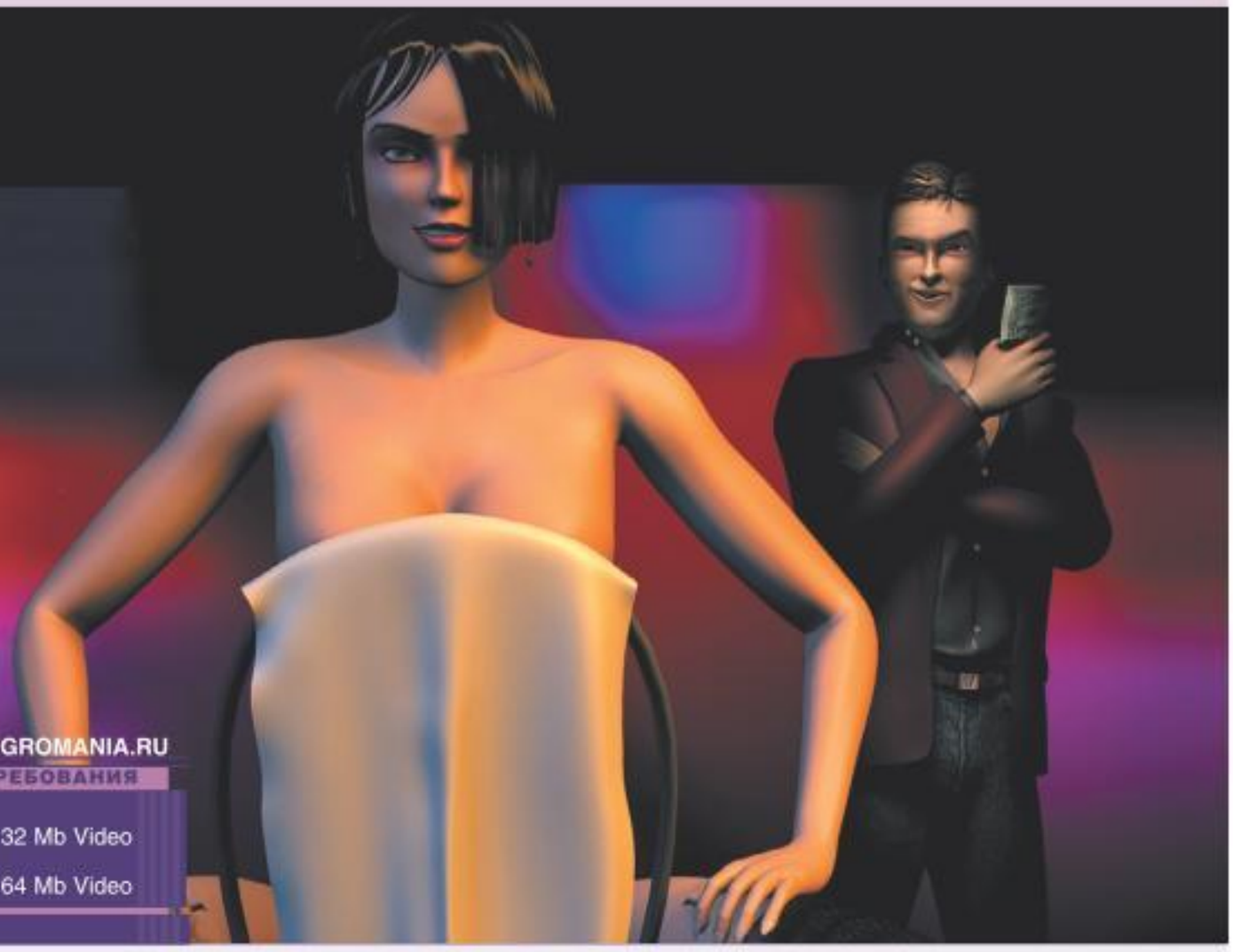
ДОЖДАЛИСЬ?

Новое RPG-творение великого и могучего Д.В. Брэдли (отца, если кто не знает, серии Wizardry) — в том же фирменном стиле и с теми же неподражаемыми заморочками. До могучего хита, как обычно, не дотягивает.

ГЕЙМПЛЕЙ 7.0
ГРАФИКА 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ” 7.0

7 Sins



Алексей Чеберда
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Стимулятор ■ **Разработчик:** Monte Cristo ■ **Издатель:** Digital Jesters ■ **Издатель в России:** Акелла ■ **Похожесть:** Singles: Flirt Up Your Life, The Sims 2 ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Два CD

www.7sins-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.0 GHz, 256 MB RAM, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.0 GHz, 512 MB RAM, 64 Mb Video

Не знаю, как у вас, дорогой читатель, а у меня давно сложилось впечатление, что жанру «симуляторы человека» кое-чего не хватает. Чего, спрашиваете? Клубнички, разумеется. Собирать вещи, конечно, интересно, но иногда стоит разбавлять это занятие и коллекционированием партнерш (или партнеров — кому что ближе), не так ли? Год назад исправить ситуацию попробовали создатели **Singles** — в этой игре на первое место были поставлены отношения между человеком и человеком, а не между человеком и магазином. Проторенной тропой пошли и разработчики из **Monte Cristo:** вы будете смеяться, но в их **7 Sins** покупать можно разве что выпивку.

И никаких вам баррикад из плазменных панелей, слышите?!

Идея хороша...

В отличие от Singles, которые просто были «эротической версией» **The Sims**, 7 Sins — скорее ролевая игра. В наличии главный герой, управляемый с помощью мыши и клавиатуры. Разнообразные сарайчики-домики-особняки, на обустройство которых приходится тратить почти все свободное время, пошли под снос: бытовуха, как известно, губит любые, даже самые сильные, чувства. Вместо них нам предлагается обитать в гламурных магазинах, модных барах и других местах, где есть много красивых и легкомысленных людей.

Цель игры, если вы еще не догадались, — организация эротического досуга главного героя. Практически всех персонажей, встреченных во время игры, мы рано или поздно затащим в теплую и уютную постель — в этом состоит суть большинства игровых миссий. Свежо, очень мило и почти так же сложно, как в жизни: для того чтобы соблазнить манекена своей мечты, необходимо правильно вести беседу, осторожно находя слабые места будущего партнера (одни обожают, когда им льстят и рассказывают анекдоты, другие могут вести беседу лишь о бизнесе и т.п.).

Постепенно, при условии правильного давления на «болевые точки», отношения развиваются, медленно достигая желанной постельной стадии. Путь к кроватке, разумеется, устлан граблями: одни персонажи раздражают нашего героя, другие возбуждают, а третьи просто пугают. Если один из этих показателей (стресс, раздражение или возбуждение) превысит допустимые пределы, то случится нервный срыв и миссию придется переигрывать с начала. Чтобы предотвратить сию трагедию, необходимо грешить — злодеяний, как следует из названия, семь. Однако и здесь не без подвоха: каждый «небогоугодный» поступок отягощает совесть персонажа (непонятно только, откуда она у него взялась). Чтобы очистить ее, необходимо сделать какое-нибудь доброе дело, например помыть посуду или выслушать, не зевая, трагическую историю из жизни подруги. А это, в свою очередь, ухудшит один из «жизненных» показателей персонажа. В общем, получается не очень веселый бег по кругу.

Грешим мы, кстати, играя в мини-игры. Нельзя сказать, что реализованы они потрясающе — нет, здешним забавам далеко до великолепного секс-тетриса из «**ГЭГ: Отвязное приключение**». Внешний вид тоже хромает — на художниках явно экономили, и поэтому грешки попахивают картоном и какой-то неприятной лубочностью.

Зато почти все мини-игры жестоки, увлекательны и очень веселы. Разве можно отказать себе в удовольствии сжечь несколько хомячков из огнемета? Раздавить пару ручных ужей? Справить нужду в питьевую воду своего начальника? Избить кошку теннисной ракеткой? Чистое и незамутненное аркадное веселье, возвращение в детство!

Да и грех невелик...

Наверняка вас уже давно мучает вопрос: что же там герои 7 Sins вытворяют в постели? Может, нас ждет легкая эротика в духе легендарного сериала **Leisure Suit Larry**? Или все-таки порно, как у уважаемого в определенных кругах режиссера Ста-

1. Еще секунда - и наши руки отправятся покорять Два Великих Холма.
2. Скользкие щупальца ненавистной цензуры есть даже в Эппл-Сити!
3. Это - самая откровенная сцена, на которую решились разработчики. Нечто подобное иногда встречается и на страницах автомобильного журнала.
4. Лесбиянки на гулянке.

гилано? Увы, ни то, ни другое. Происходит нечто, очень далекое от эротики, порнографии, клубнички, изюма и даже бутербродов с плавленым сыром. Во-первых, у персонажей есть мерзкая привычка заниматься сексом, не снимая нижнего белья. Во-вторых, *это* тоже выполнено в виде мини-игр. Например, вас попросят зажечь как можно больше огоньков на женском теле или заставят быстренько разыскать несчастную Графенбергову точку (*как нам рассказал Алексей, Графенбергова точка является чуть ли не самым важным местом женского тела. Мы ее тут на днях искали всем нашим дружным редакционным коллективом и чуть не проворонили отправку номера в печать. — **Прим. ред.***). Присутствует даже садо-мазо, но какое-то серое, унылое, без огонька, без пионерского, так сказать, задору. Как и остальные игры, впрочем: смешно, но жечь хомячков в 7 Sins куда интереснее, чем заниматься сексом.

Более того, это безобразие, словно проклятый пингвин из того же «ГЭГа», закрывает почти весь экран и мешает разглядеть, что происходит между главным героем и его пассией. Расстраиваться, впрочем, не стоит: долгое созерцание брачных танцев манекенов может плохо повлиять на... м-м-м, здоровье, так что разработчикам еще стоит спасибо сказать!

Когда же очередная, простите, эротическая сцена все-таки на секунду выныривает из-под юбки мини-игры, то первое, на что обращаешь внимание, — это слабенькая графика. И дело здесь даже не в примитивной технологии: 7 Sins смотрятся очень даже неплохо, в основном благодаря приятным спецэффектам. Но вот самые живописные моменты жизни персонажей почему-то выглядят слишком целлулоидно, целомудренно и неуклюже.

■ ■ ■

А ведь из 7 Sins можно было бы сделать великолепный стеб над игроками, которые по непонятным причинам страстно созерцают попытки двух андроидов изобразить физическую близость. Но, увы, вместо этого Monte Cristo ударилась в сомнительное занятие — кинопародирование. Так, авторам кажется, что назвать мистером Смитом обрюзгшего старика — верх остроумия, а словосочетание «бойцовский клуб» должно вызывать хохот уже само по себе. К сожалению, не вызывает.

И все-таки 7 Sins, несмотря на все недостатки, не так уж и плоха. Вопреки всем вышеперечисленным недостаткам, наперекор ханжам, назло всевозможным фарисеям, пуристам и моралистам игра удалась. Удалась просто потому, что иногда очень здорово оказаться в шкуре очаровательного негодяя и весело шагать по Эппл-Сити, оставляя за собой десятки совращенных красавиц и сотни убитых хомячков. Вы ведь всегда об этом мечтали, не так ли?

P.S. За локализацию всего этого безобразия ответственны граждане из «Акеллы». Озвучки в игре не так уж и много: следуя канонам жанра, персонажи говорят на «тарабарском» языке, а он в переводе не нуждается. Нормальная речь появляется лишь в роликах, которые озвучены пусть и не гениально, но очень и очень качественно.

Перевод внутриигровых текстов и их стилистика особых нареканий не вызывают: хорошая, добротная локализация. ■

Белоснежка и семь...

Вот, ей-богу, христианство — какая-то неправильная религия. Зло здесь ущемляют всеми возможными способами. Вот смотрите: заповедей у них десять. А смертных грехов — всего семь (речь мы пока ведем только о католицизме). Зато грехи не простые, а удалые. Ведь они, по мнению богословов, являются источниками всех остальных злодеяний.

Вот список этих грехов в порядке убывания серьезности (то есть смертности): **гордыня** (чрезмерная любовь к самому себе, дорогие читатели, может кончиться очень некрасивой вещью), **зависть** (негодовать по поводу благополучия других, конечно же, проще, чем заниматься обустройством собственной жизни), **гнев** (какой смысл в том, чтобы ненавидеть других — пусть лучше они кого-нибудь ненавидят), **лень** (безделье протрет дыру не только в мамином диване, но и в вашей жизни), **жадность** (желание иметь больше, чем необходимо, лечится обычно повышением потребностей), **ненасытность** (ну, тут все просто: в раю столь узкие двери, что с большим пузом в них не пролезть) и **вожделение** (чрезмерное увлечение плотскими удовольствиями — хорошо еще, что только на седьмом месте, а не на первом).

В настоящий момент семь смертных грехов имеют очень маленькое значение в жизни католической церкви: «моральным кодексом» современных христиан по-прежнему остаются десять заповедей.

Разумеется, было бы странно, если бы у православия не было подобного списка. Он есть, но в нем уже восемь пунктов: **чревообъядение**, **блуд**, **сребролюбие**, **гнев**, **тщеславие**, **гордость**, **уныние** и **печаль**.

- ✔ РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

7 Sins спасает только одно - эта игра дает нам редкую возможность побывать в шкуре развратника и злодея. Так что если хотите пошалить - милости просим!

РЕЙТИНГ ЛОКАЛИЗАЦИИ:

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

7.5

SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE (SINGLES 2: ЛЮБОВЬ ВТРОЕМ)

Игорь Варнавский
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Симулятор озабоченного обывателя **Издатель:** Deep Silver **Разработчик:** Rotobee **Издатель в России:** Бука **Похожесть:** Singles: Flirt Up Your Life, The Sims, 7 Sins **Мультиплеер:** Нет **Количество дисков:** Два CD

www.singles2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

1 Человечки самоудовлетворяются с таким олимпийским спокойствием, как будто чистят зубы.

2 Эта картина заслуживает названия "Задница и молоток". Вешать в Эрмитаже, напротив "Черного квадрата".

Мой день всегда проходит одинаково. В семь утра просыпаюсь, сломя голову бегу в душ и моюсь как можно дольше, чтобы досадить соседям по квартире. После душа — туалет. Юбку при этом я не снимаю (да и зачем?). Покончив с гигиеническими процедурами, я приступаю к завтраку. Потом — на работу, с 9.00 до 15.00. Вернувшись, я плотно обедаю, мою грязную посуду (и когда эти идиоты научатся убирать за собой тарелки?!), отдраиваю кухонный стол, чищу унитаз (и чем только они питаются?!), выношу мусор, ремонтирую сломавшиеся вещи, покупаю себе какое-нибудь новое барахлишко для дома и, перебросившись парой слов с дармоедами, которые живут вместе со мной, отправляюсь спать не позже 23.00. Полминуты мастурбации — и я проваливаюсь в глубокий здоровый сон. А завтра, в семь утра...

Тема не раскрыта. Опять

Прошлогодняя **Singles: Flirt Up Your Life** была первым относительно успешным клоном **The Sims** (до этого в жанре была разве что практически никем не замеченная игра **The Partners**). Клоном без пяти минут стопроцентным: те же забавные человечки с теми же потребностями (голод, энергия и т.д.), тот же интерфейс, тот же «стерильный» графический стиль и даже, казалось бы, тот же самый геймплей. Местных симов приходилось за ручку таскать в туалет, кормить с ложечки и укладывать баиньки. В The Sims заниматься этим можно было хоть до бесконечности: игра постоянно подбрасывала какие-то неожиданности. В Singles же тоска одолевала уже на второй вечер — слишком уж монотонный геймплей. Разработчики, зная о таком раскладе, добавили в игру сексуальные сценки между человечками. Но и это быстро наскучивало.

Во второй части тему секса развили еще сильнее. Теперь в квартире обитают уже три человечка (персонажи в основном остались те же, новых лиц всего пять) — настоящий любовный треугольник. Секс втроем, несмотря на подзаголовок, невозможен, поэтому приходится делать выбор. Кого предпочесть — мальчика или девочку (или и того, и другого, только по очереди) — большой разницы нет, поскольку методы охмурения одни и те же: разместить подопечных друг напротив друга и заставить их обмениваться комплиментами до переполнения мочевого пузыря (*хорошо еще, что не до разбухания предстательной железы. — **Прим. ред.***) или до тех пор, пока они не начнут засыпать прямо на месте. Через несколько дней такой интенсивной комплимент-терапии симы лягут в постель как миленькие. Только радости от этого никакой: весь секс, как и раньше, сводится к вялому шебуршанию под одеялом. Кстати, странно, что уламывать партнеров приходится так долго, — в жизни все и то происходит быстрее.

Единственное серьезное нововведение, зафиксированное нами в Singles 2, — «безлошадные» симы, которые не успели обзавестись парой, могут заняться... самоудовлетворением. Впрочем, выглядит это не многим интереснее, чем совместные кувыркания. У мужиков на все про все вообще уходит секунд десять: несколько ритмичных движений рукой под одеялом — и сим выгибается в оргазме (*дилетанты! — **Прим. ред.***). У девушек с этим чуточку поинтереснее: во время мастурбации они хотя бы поглаживают груди, а, достигнув логического конца, дергаются куда энергичнее сильного пола. (*Вот, блин, дожили! Я, значит, работник серьезного журнала, сижу тут и редактирую, упаси господи, какое-то пособие по онанизму! — **Прим. глав. ред.***)

В остальном игра практически не изменилась. Изо дня в день мы монотонно занимаемся одними и теми же делами, застраиваем свой бетонный кубик, покупаем новые вещи (ассортимент практически тот же — «икейного» изобилия The Sims 2 здесь нет даже близко) и усиленно улучшаем отношения между симами. Персонажи, к слову, стали намного самостоятельнее, чем прежде, но до уровня человечков из The Sims 2 им, опять же, расти и расти. Появляться друг перед другом в голом виде они отныне стесняются, а естественные нужды справляют... не снимая одежды (это, наверное, защита от читеров: в первой части оседлавшего унитаз человечка стыдливо прикрывала иконка с изображением туалетной бумаги, но ее, видимо, научились отключать). Такой вот спартанский быт.

■ ■ ■

С Singles 2 ровно та же история, что и с предшественницей: тягаться с геймплеем The Sims 2 она просто не в состоянии, а секс (главную изюминку) по-прежнему прячут под покрывалом нравственности. Черт возьми, раскройте, наконец, тему: играть в такие игры — все равно что смотреть хардкорное порно с пикселями в самых интересных местах. ■

- [ ] РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Singles 2: Triple Trouble - самая либеральная игра с самой жесткой цензурой. Секса, который преподносится как основная фишка игры, здесь не больше, чем в Советском Союзе.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 5.0
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 7.0

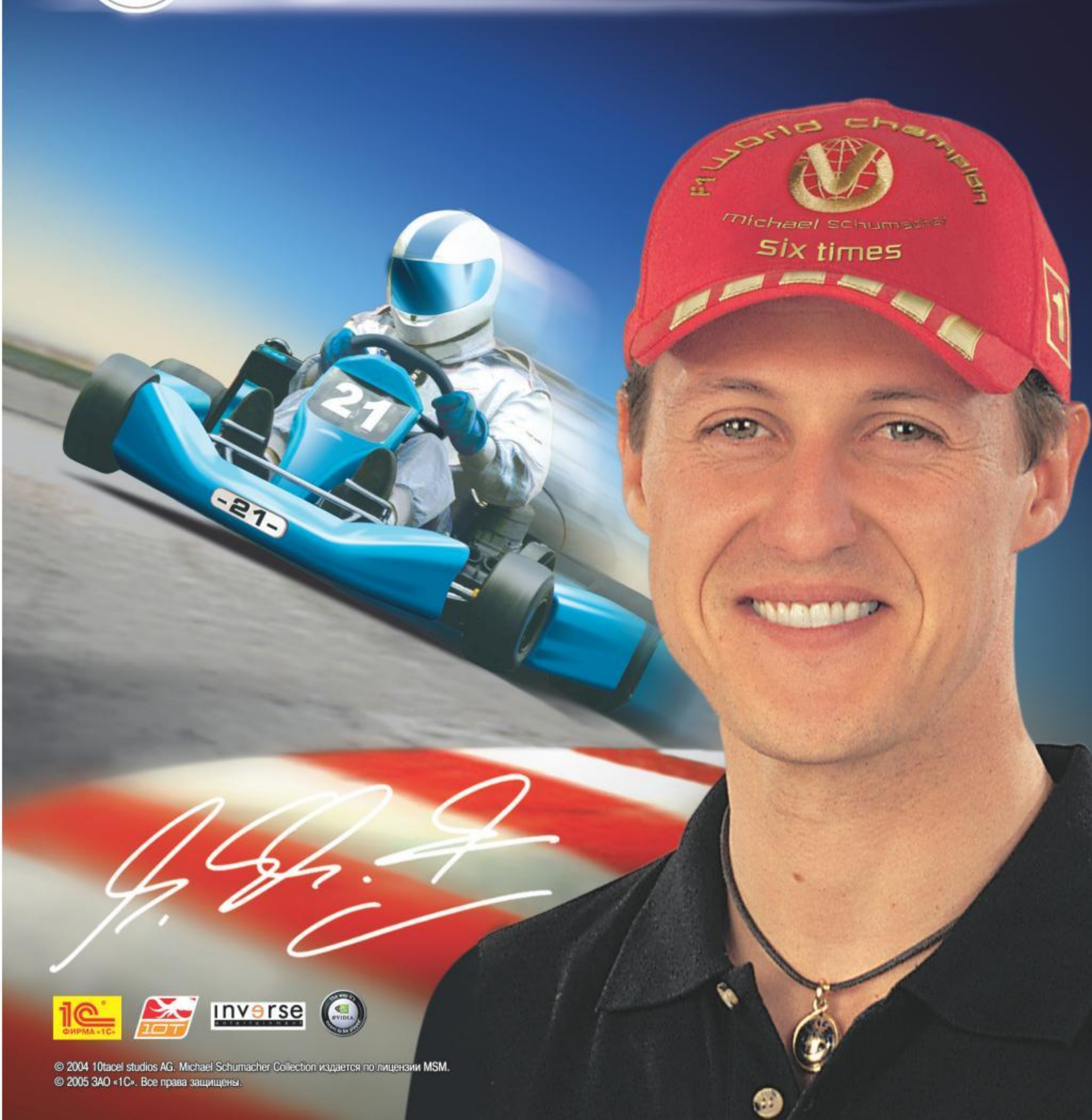
РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"
6.0

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Михаэль Шумахер

МИРОВОЕ ТУРНЕ



© 2004 10tacel studios AG. Michael Schumacher Collection издается по лицензии MSM.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

DELTA FORCE XTREME

Степан Чечулин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Разработчик: NovaLogic ■ Издатель: NovaLogic ■ Издатель в России: 1С ■ Локализация: snowball.ru ■ Похожесть: Серия Delta Force ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD

www.novalogic.com/games.asp?GameKey=DFX

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,2 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

1 Разгон первомайской демонстрации трудящихся террористов в самом разгаре.

2 Вы не поверите, но в этой игре вполне реально подбить вертолет с помощью обычной M16. Такой вот, понимаешь, реализм.

Устав рожать идеи для новых игр, господа из **NovaLogic**, не особо смущаясь, взялись ваять ремейки своих прошлых хитов. Первой ласточкой стала **Delta Force Xtreme**, которая является переработкой старушки **Delta Force**, — если кто не помнит, то именно с нее в свое время начался весь этот цирк про отряд «Дельта».

Вспомнить все

Суть Xtreme можно описать просто: «старая добрая Delta Force, но без вокселей». Делать так, однако, нельзя — за семь лет, прошедших с момента выхода оригинальной игры, успело вырасти поколение геймеров, которые и о «старой доброй» не слышали, и такие слова, как «воксель», тоже не знают. Поэтому будем разбирать беднягу на запчасти.

Итак, сюжет. Мы — лихой боец отряда «Дельта», человек, призванный наводить порядок там, куда его направит правительство США. Например, в колумбийских джунглях, где прячется местный наркобарон. Или в некой банановой республике, которую охватил военный конфликт. На десерт же предлагается Россия, где в окончательно развалившейся Красной армии назревает бунт, подавить который без заморских спецназовцев ну никак нельзя.

Оригинальные в общем-то кампании портит слабый дизайн миссий. Поступил, например, приказ захватить деревенский аэродром, где устроили свое логово местные партизаны. Выдвигаемся, зачищаем территорию и встречаемся с порядком надоевшей уже проблемой «последнего алиена» — оказывается, местное «Шереметьево» перейдет к нам в руки только тогда, когда будут растерзаны все его защитники, даже те, которые трусливо спрятались на краю карты. И такое — почти в каждом задании.

Вообще, в процессе игры создается впечатление, что разработчики слишком прямо поняли смысл слова «ремейк» и перетащили в Xtreme даже недостатки предшественницы. В случае с миссиями это, конечно, понятно — их изменение превратило бы игру в самостоятельный проект. А вот искусственный интеллект могли бы и улучшить. Противники ведут себя практически так же, как и в оригинале: прямолинейно прут грудью на амбразуру, сводя весь геймплей к банальному тиру. Коллеги по отряду, впрочем, ничуть не умнее: стреляют мимо, думают редко и просто обожают где-нибудь «потеряться». В общем, командных действий от Xtreme можно и не ждать — почти все задания придется проходить в одиночку. И ведь что самое удивительное — искусственный интеллект в двухлетней давности **Delta Force: Black Hawk Down** был на порядок лучше. Почему нельзя было «позаимствовать»? Серьезный вопрос.

Самое главное оружие ремейка — новый графический движок — тоже оказалось заряжено холостыми патронами. Во второй раз напрашивается аналогия с Delta Force: Black Hawk Down — она заметно красивее. Картинку Xtreme портит слабая детализация — такое впечатление, что дизайнерам просто не захотелось «оживлять» карты. В результате, несмотря на современный движок, внешне Xtreme выглядит немногим лучше оригинальной игры. Какой же, спрашивается, тогда смысл во всей этой возне с ремейками?

■■■

Ответ на поставленный выше вопрос звучит просто: «заработать немного денег, приложив к этому минимум усилий». Геймеры-ветераны, возможно, и обронят скупую слезу, увидев за завесой из новомодных спецэффектов и аккуратно сглаженных текстур очертания прародительницы жанра «спецназовских» экшенов. Однако большинство игроков после часа знакомства с Xtreme поморщатся и выберут опцию «Конец игры» — сегодня игровая индустрия предлагает нам куда более совершенные и зрелищные забавы.

P.S. Локализованную версию можно оценить на твердую троечку. К тексту особых претензий нет: переведено грамотно, стиль приятный, шрифты хорошие. А вот озвучка явно не удалась. Актеры либо безбожно переигрывают, ненатурально вопя и срываясь на фальцет там, где это совершенно не нужно, либо меланхолично бормочут как раз в тот момент, когда необходимо поддать жару. Вот, пожалуй, и все, что можно сказать про игру «**Delta Force Первая Кровь**». То же самое, кстати, можно сказать и про игру «**ДЕЛЬТА**»: **Первая Кровь**». Да и «**Отряд Дельта: Первая Кровь**» ничем от них не отличается. К компании **snowball.ru**, ответственной за это безобразие, у нас лишь один вопрос: друзья, а где четвертый вариант (оригинальное название, которое также приведено на коробке с игрой, в расчет не берем)? Всем ведь известно, что у правильной локализации обязательно должно быть четыре варианта названия, а не три! ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Повторение пройденного, воспоминания о былом, если хотите - бальзам на душу ностальгирующим по ушедшим дням геймерам. К сожалению, морально устаревший геймплей и порядком потрепанная графика изрядно смазывают картину. Скорее всего, Delta Force Xtreme наскучит вам очень быстро.

РЕЙТИНГ ЛОКАЛИЗАЦИИ:

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

6.5

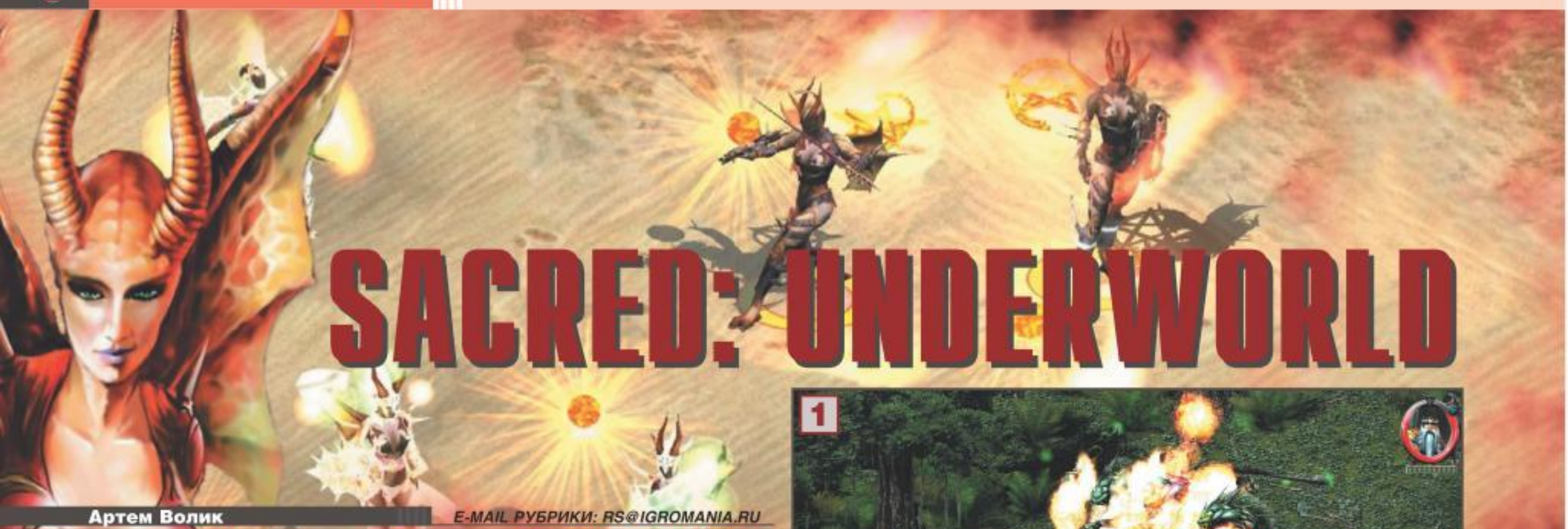
СПЕЦНАЗ

ОГОНЬ НА ПОРАЖЕНИЕ

Именно ОНИ охраняют вашу ЖИЗНЬ

- **Беспрецедентный реализм, последние технологии rag-doll анимации!**
- **Максимально улучшенная прорисовка взрывов!**
- **Впервые: скайдайвинг – настоящая трехмерная сенсация!**

© 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. © 2005 Hip Interactive Europe. All rights reserved. Hip Games and the Hip Games logo are trademarks of Hip Interactive in the U.S. and/or other countries. Published by Hip Interactive. Developed by ASOBO Studio.
Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео". Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/



SACRED: UNDERWORLD

Артем Волик

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RPG/Action ■ **Издатель:** Ascaron ■ **Разработчик:** Ascaron ■ **Издатель в России:** Акелла ■ **Похожесть:** Серия Diablo, Sacred ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Количество дисков:** Два CD

http://sacred-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,3 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,0 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Sacred и сегодня, спустя год после выхода, остается, пожалуй, самым успешным клоном **Diablo**. Однако клоном, который так и не превзошел оригинал: аккуратно скопировав концепцию и добавив немало интересных находок, разработчики все-таки не смогли пропитать свой проект тем дивным духом, что был в легендарной серии. И появление **Sacred Underworld**, к сожалению, ничего не изменило: этот аддон принес с собой лишь авоську нововведений — и ни капельки не улучшил атмосферу игры. Хотя, по большому счету... а оно было надо?

Повторение пройденного

А кто его знает — надо или нет. Конечно же, мы, геймеры, всегда хотим от игры огромный вагон всего хорошего: и атмосферу, понимаешь, густую да чистую, и оружие пооригинальнее, и квесты поинтереснее. Но, увы, реалии таковы, что довольствоваться обычно приходится куда меньшим. В случае с Underworld — это стандартная для аддона мелочевка: новые монстры, новые средства уничтожения этих монстров, новые территории. Геймплей стал более хардкорным — в основном из-за того, что противники теперь не чураются наваливаться совсем уж огромными толпами. Вы продираетесь сквозь них, рубите, рубите и рубите... а потом, посреди всего этого ада, натыкаетесь на махонькую деревушку. В ней обязательно будет магазин и добрый человек, который даст вам задание. Смысл последнего обычно заключается в том, чтобы добраться до следующей деревушки.

Рубить монстров и путешествовать по деревням можно героем, которого вы взрастили в оригинальной Sacred. Не хотите? Хорошо, тогда к вашим услугам два новых персонажа, каждый из которых прокачан до тридцатого уровня и очень неплохо экипирован — Демон и Гном. Им, наверное, не очень приятно носить такие имена. Зато любой геймер сразу поймет, кто есть кто в этой опере.

Один из героев, разумеется плохой, — это Демон. И речь здесь даже не о том, что он был воспитан в детском аду и не способен на добрые поступки. Нет, герой этот плох потому, что им совершенно неинтересно играть. Множество фишек, которые на первый взгляд могут здорово разнообразить геймплей — оригинальные заклинания, четыре различных «формы», каждая со своим спецприемом, — на поверку оказываются не более чем бутафорией. Персонаж, по сравнению со своими коллегами, банально слаб, да и внешне совершенно некрасив — хотя, казалось бы, такая благодатная тема. Единственное, чем он способен удивить нас, — это способностью летать на небольшие расстояния. Здорово, но явно недостаточно.

1 Автор жжет! Взяв в руки огнемет, Гном наглядно демонстрирует всем, что размер на самом деле не имеет значения.

2 Подобно Серафиме, Демон одинаково хорошо способен уничтожать своих врагов и мечом, и магией.

Гном — совсем другое дело. Оригинальный, интересный и конечно же хороший персонаж. Игра за него заметно отличается от игры за других героев. Гном — настоящий пироманьяк. Он ставит мины, стреляет из ружей, поджаривает своих противников с помощью огнемета — такого мы в Diablo-подобных играх еще не видели. Расстраивает только одно — сценаристы не потрудились пояснить, откуда в мире Sacred взялись взрывчатка и огнестрельное оружие.

Кстати, Гном еще и потрясающе озвучен: выстрелы и взрывы бабахают так, что уши закладывает. В остальном же техническая составляющая практически не изменилась — разве что графический движок может щегольнуть несколькими новыми, очень красивыми спецэффектами.

■ ■ ■

Если серьезно, то Sacred Underworld получился именно таким, каким мы его ждали. Каждый месяц мы встречаемся с несколькими похожими аддонами и подробно рассказываем вам о том, как и зачем они делаются. Новые монстры, новые персонажи, новые территории, новые квесты — стандартный рецепт, который ни капельки не изменился и на этот раз. Поэтому и выводы будут стандартными. Понравилась оригинальная игра? Топайте в магазин за добавкой. Нет? Тогда проходите мимо — Sacred Underworld ваше мнение о серии вряд ли изменит. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Типичный представитель племени аддонов: не шаман, не вождь, обычный такой абориген. Интересен лишь представителям племени фанатов.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА ★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

7.0

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

SID MEIER'S

PIRATES!

© 2005 Atari Interactive, Inc. Все права защищены. Все торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Произведено и распространяется компанией Atari Europe SASU.
© 2005 Firaxis Games, Inc. Все права защищены. Pirates!® является зарегистрированной в США торговой маркой. Firaxis Games является зарегистрированной торговой маркой Firaxis Games, Inc. Windows и DirectX являются торговыми марками корпорации Microsoft. Логотипы платформ являются собственностью IEMA 2004. Используется программное средство Bink Video Technology © 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется программное средство Miles Sound System © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

МОР. УТОПИЯ

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RPG/Квест ■ **Издатель:** Бука ■ **Разработчик:** Ice Pick Lodge ■ **Похожесть:** Planescape: Torment, The Elder Scrolls III: Morrowind ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** 2 CD

www.pathologic-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 384 Mb, GeForce 2
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,4 GHz, 512 Mb, GeForce 3

1 Мы с удовольствием открыли бы конкурс на самое обидное название для этого персонажа, но у него, к сожалению, уже есть имя - Червь.

2 Качество картинки в "Море" - где-то на уровне малобюджетных квестов, типа Dark Fall.

«**Мор. Утопия**» с самого начала преподносилась как игра, абсолютно непохожая на все, что мы видели раньше. Проект, выросший из театральной постановки, который не пытается угодить игроку, а всеми силами стремится создать у него ощущение дискомфорта — уже одного этого было достаточно, чтобы привлечь внимание публики. Заинтригованная общественность жаждала подробностей, но узнать что-то конкретное так и не получилось — из слов разработчиков было совершенно непонятно, как именно во все это дело играть. Даже жанр «Мора» был загадкой — **Ice Pick Lodge** категорически отказались причислять ее к любой из ныне существующих категорий игр. Оставалось только дождаться релиза — лишь он мог расставить все точки над «йо» и ответить на мучившие нас вопросы.

Все для «блага» человека

Что бы ни говорили создатели, но жанр у «Мора» все-таки есть. Нет, это не «симулятор принятия правильных решений», как утверждает файл readme.txt, а нечто среднее между ролевой игрой и квестом. Выбрав на старте приглянувшегося персонажа (Бакалавр, Гаруспик и Самозванка, которая становится доступной только после прохождения игры за одного из первых двух героев), вы попадаете в довольно компактный город — это и есть весь игровой мир. На протяжении следующих двенадцати дней (один игровой день примерно соответствует двум часам реального времени) вам предстоит выяснить причины страшной эпидемии, охватившей поселение, и остановить ее.

Игровой процесс напоминает «болтологические» RPG, вроде **Planescape: Torment**. Вы бродите по городу и разговариваете со всеми встречными-поперечными. Большая их часть — статисты с ноль-в-ноль идентичными репликами. От сюжетных персонажей (обычно они сидят у себя по домам) толку не больше: их диалоги — сплошной поток сознания, из которого лишь с большим трудом удается понять, что происходит и чего, собственно, они от нас хотят. Впрочем, никто не запрещает провести всю игру, вообще не сдвинувшись с места — все равно по прошествии тех самых двенадцати дней вам покажут финальный ролик.

Ролевой системы нет и в помине, зато есть такие параметры, как голод, здоровье, репутация и так далее. Все они пришиты белыми нитками: про голод, здоровье и другие «физиологические» характеристики вспоминаешь, только когда они снижаются едва ли не до нуля (потому что персонаж может внезапно скопытиться), а про репутацию — только когда она плохая (и на тебя все вокруг нападают). В остальное время мнение окружающих ровным счетом ничего не меняет (по крайней мере, внешне этого никак не заметно).

Драться приходится нечасто (хотя если вы начали играть за Гаруспика, за вами на первых порах будет охотиться весь город) — и слава богу: боевая система кошмарна ровно настолько, насколько это возможно. Прицелиться и ударить кого-то — задача для людей со стальными нервами. Кажется, даже в **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** это было проще.

Сам город не очень большой, но обойти его целиком не так просто — главный герой передвигается медленно, транспортных средств не предусмотрено. Большая часть зданий совершенно одинаковы, и если бы не карта (где подсвечены сюжетно важные объекты), заблудиться здесь было бы очень просто.

Диалоги в «Море» — ночной кошмар любого редактора. Тексты мало того что путаные (можно десять раз перечитать одно и то же предложение и так ничего и не понять), да еще и кишат стилистическими ошибками: «*Вы живой человек, что убедительно доказывают меры вашего состояния*»; «*Меня поддерживает лишь то, что моя просьба тебе желанна. Она сопутствует руслу твоего подвига*»; «*Этот факт придает твоим словам другую степень достоверности*» и тому подобные экспонаты кунсткамеры.

■■■

Как бы удивительно это ни прозвучало, но Ice Pick Lodge сделали именно ту игру, которую они и обещали: неуютную и отталкивающую. Другое дело, что методы они выбрали явно не те: дискомфорт от темных, заляпанных кровью коридоров и замогильных звуков в **Silent Hill** — это одно, а дискомфорт от ужасной графики, «непричесанных» диалогов и занудного геймплея — это уже совсем другое.

P.S. Галочка в графе «оригинальность» отсутствует вовсе не случайно — ничего особенно оригинального в игре действительно нет. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
30%

ДОЖДАЛИСЬ?

"Мор. Утопия" - то самое "независимое кино", о котором говорил расист и сквернослов Эрик Картман из "Южного парка". Арт-хаус, понятный лишь его авторам.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★ 4.0

ГРАФИКА ★★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

5.0

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

БРИГАДА Е5
Новый Альянс

- Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие один из авторов серии Jagged Alliance.
- Более тридцати уровней: городские кварталы, военные базы, открытая местность, дома с внутренней планировкой и интерактивными интерьерами.
- Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей.
- Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию.
- Проработанная ролевая система. Возможность конструирования новых действий: составление перечня приказов, которые будут выполняться бойцами автоматически.
- Обширный арсенал оружия и амуниции - более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие.
- Оригинальные многопользовательские режимы - до 8 игроков одновременно в локальной сети или в Internet.

ФИРМА "1С"

© 2004 Компания "Апейрон". Все права защищены.
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.

APEIRON

ПОГРАНИЧЬЕ

Светлана Карачарова
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RPG ■ **Разработчик:** Сатурн Плюс ■ **Издатель:** 1С ■ **Похожесть:** Gothic, Проклятые Земли ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Три CD

http://games.1c.ru/borderzone

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 700 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,2 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

Друзья мои, сегодня я задам вам один простой вопрос, а вы подумайте на досуге: чем примитив отличается от хардкора и в чем они сродни друг другу? Вопрос не праздный — «**Пограничье**», речь о котором пойдет ниже, балансирует на таком тонком лезвии посередине этих двух понятий, что я, право же, до сих пор затрудняюсь, к какой категории его отнести.

Любителям трудностей посвящается

«Пограничье» по сути своей и замыслу — классическая до мозга костей RPG, в которой нам в очередной раз предлагается спасать мир. С Рождества Христова прошло девять тысяч лет, совсем недавно случился *Распад*, который унес жизни миллиардов, и теперь раса людей в упадке. Главгерой с громким именем Олаф в младенчестве лишился семьи и был воспитан солдатами Северного форта, откуда мы и начнем свои похождения по этому миру.

Первые полчаса игры, откровенно говоря, огорчают. Классов три: воин, маг и вор. Морду лица (а также имя и предысторию этой самой морды) выбирать вообще нельзя. Зато есть аж несколько листов разнообразнейших характеристик героя, которые любой истинный ролевик просто обязан по достоинству оценить. Правда, если у вас за плечами нет десятилетнего опыта забарывания RPG, то придется долго и вдумчиво знакомиться с инструкцией, ибо сама игра *никаких* подсказок не дает.

Выбравшись из не слишком теплых и очень колючих объятий системы генерации персонажа, мы смотрим коротенький ролик и, наконец, радостно потирая руки, появляемся в этом лучшем из миров. Пять минут топтания на месте, прежде чем до вашего сознания дойдет простой факт, что курсорные клавиши и WASD здесь не в ходу. Еще пять минут, чтобы понять, что автокамера — не лучшее из человеческих изобретений. И еще часок-другой — на изучение не очень-то приветливого интерфейса, который с истинно арийским презрением будет отвергать наши попытки подружиться. Хотите знать, что это за кнопочки и окошки? Читайте... правильно, инструкцию.

Первые квесты не вызывают никаких опасений — принеси то, подай это, замочи крыс в подвале. Но не думайте, что тут все так уж просто. Во-первых, как правило, окружающие постройки не балуют табличками с пояснениями, что они из себя представляют. Мануал в данном случае не спасет и карта тоже, ибо ее попросту нельзя открыть ровно в половине локаций (в том числе в подземельях, проходить которые рекомендую по правилу буравчика, иначе никогда не выберетесь). Во-вторых, имена даже ключевых персонажей совершенно неочевидны и потому приходится заговаривать с каждым встречным. Немало колорита добавляют также невероятно реалистичные двери, увидеть которые можно только упершись в них носом, и замечательные узкие лесенки, чьи ступеньки действуют на местную систему нахождения пути покруче любого алкоголя: шатать и крутить начинает так, что аж дух захватывает.

1 На дворе средневековье, а у нас в руках новенький плазмоган. На бусы выменяли, не иначе.

2 Сейчас день, и вы видите солнце. Когда наступит вечер, игра за десять секунд уберет солнце и вывесит на небо луну. Рассветы и закаты здесь не в моде.

Боевая система «Пограничья» стандартна — реальное время с возможностью паузы. Самый большой и категорический «Ызюм» — это то, что нам никто и никогда не покажет состояние, в котором находится противник. Проверить силу монстра можно только опытным путем — стандартные полоски жизни здесь отсутствуют. Расстраивает и то, что герои (со временем у Олафа появятся друзья) могут сложить свои головы в неравном бою прямо под носом у городской стражи, которая и пальцем не пошевелит нам в помощь. Грустно.

■■■

А ведь все могло бы быть иначе! Ближе к середине, когда более-менее привыкаешь ко всем неудобствам и странной отчужденности этой игры, она начинает исподтишка и как бы невзначай дарить весьма приятные сюрпризы. Большой средневековый мир, полностью открытый к изучению, с массой разнообразнейших заданий; неплохой, в принципе, сюжет с неординарными поворотами; интересные локации, от которых за версту веет загадками и приключениями; магия и технология, пришельцы и предатели — все это придает игре некоторый шарм и очарование. Но, к сожалению, уже не может спасти. Можно, конечно, объявить огрехи «Пограничья» гениальными находками, можно с пеной у рта доказывать, что истинные шедевры и не обязаны нравиться каждому встречному — игра все равно производит впечатление кустарной поделки, кое-как спущенной на воду вопреки всем и вся. Любите сложности? Добро пожаловать в «Пограничье». ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Ролевая игра четырехлетней выдержки. В отличие от похожего по возрасту вина - совсем невкусная.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА ★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"
6.5

SOLDNER

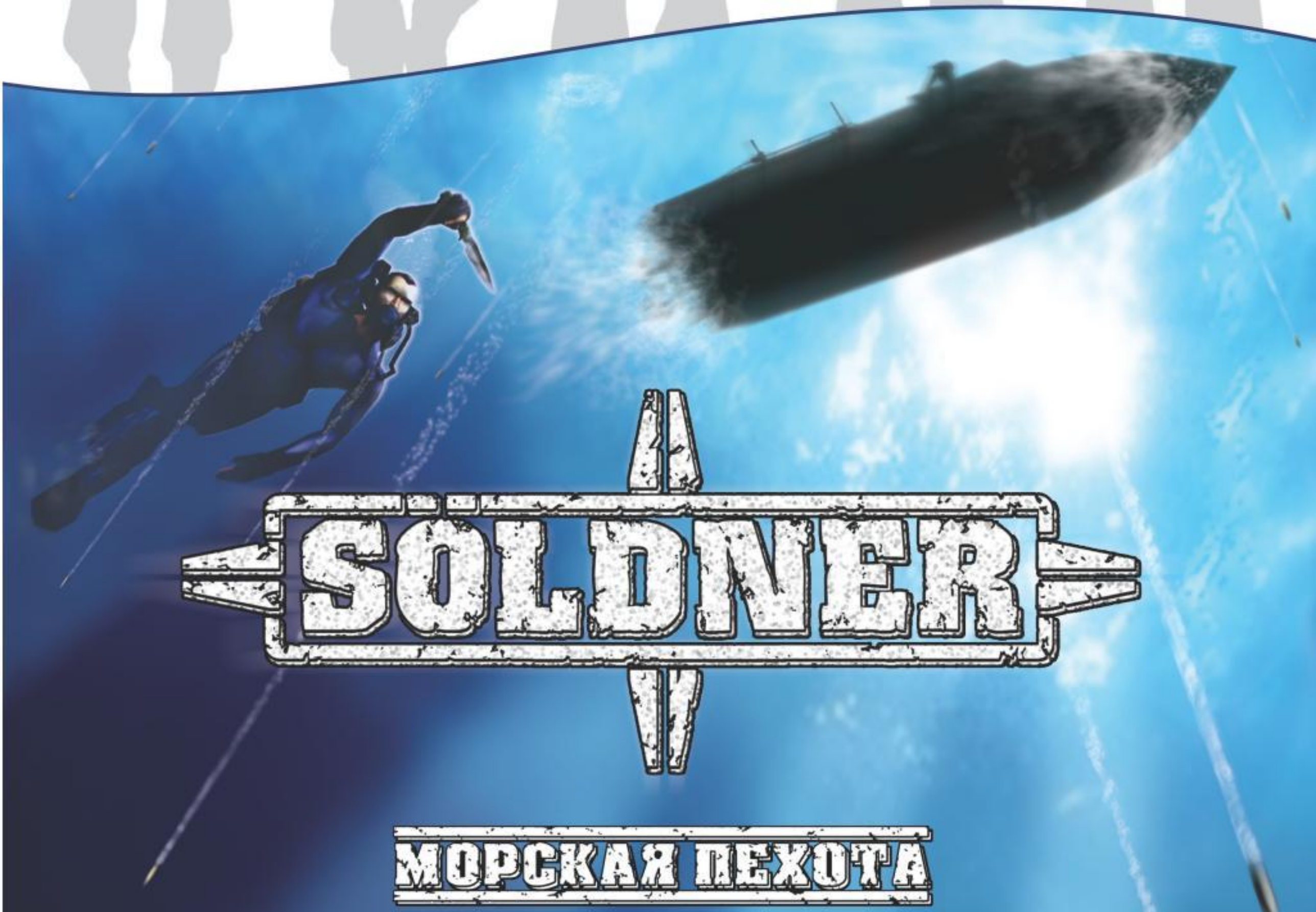
БОЙЦЫ СПЕЦНАЗА

Игры, открывшие новую эру командных боев!

"Soldner: бойцы спецназа"

+ официальный аддон "Soldner: морская пехота"

Ищите в магазинах Вашего города!



SOLDNER

МОРСКАЯ ПЕХОТА

WINGS

JoWooD Productions

GFI

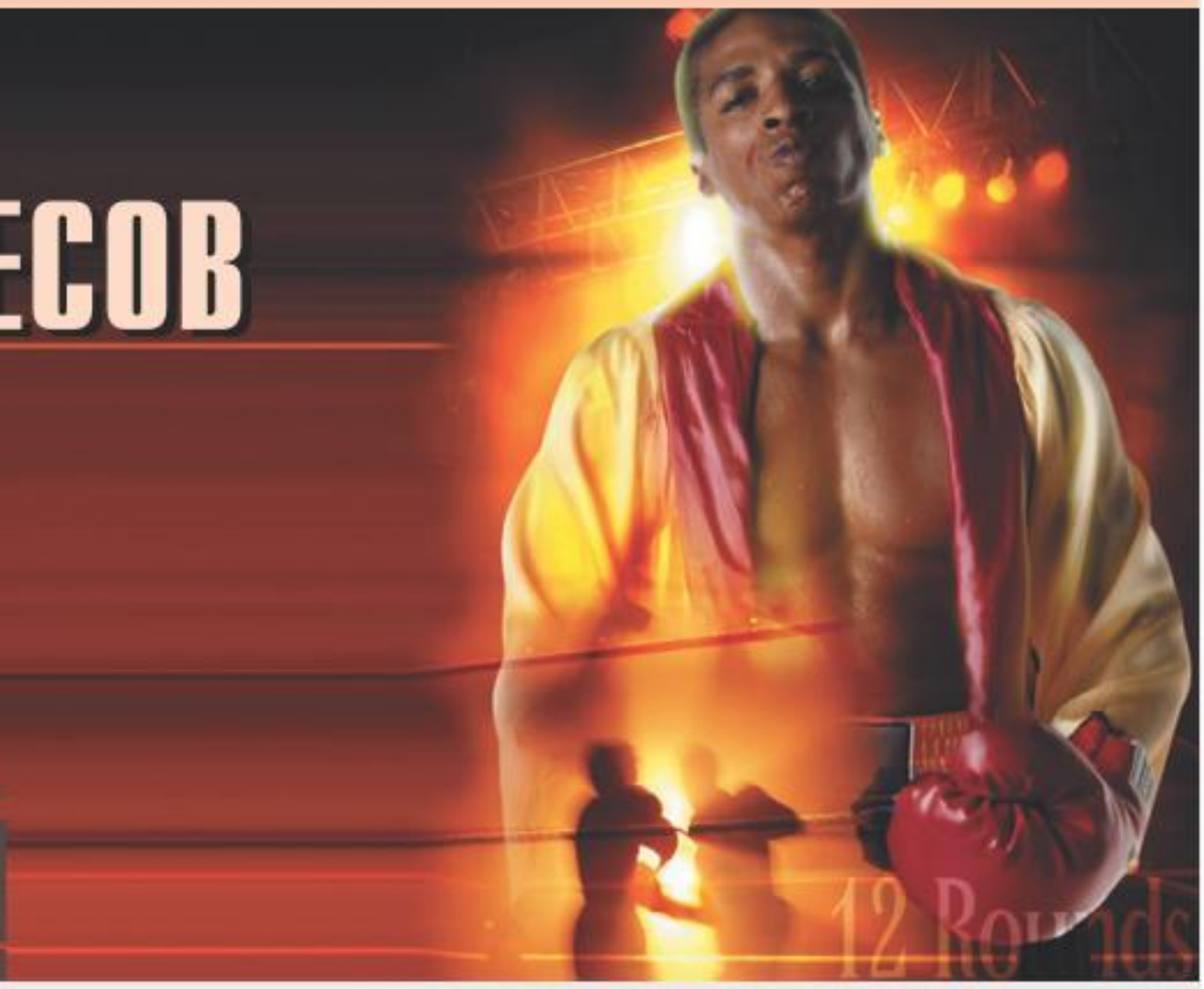
Russobit-M
WWW.RUSSOBIT-M.RU

М.видео

© 2005 «Wings Simulations». All Rights Reserved. © 2005 «JoWood Productions». All Rights Reserved.
© 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены.

Вы можете приобрести эту продукцию в магазинах "М.видео". Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

БИТВЫ ТЯЖЕЛОВЕСОВ (HEAVYWEIGHT THUNDER)



Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Симулятор **Разработчик:** Iridon Interactive **Издатель:** Overload Entertainment **Издатель в России:** Бука **Похожесть:** One Must Fall: Battlegrounds **Мультиплеер:** Нет **Количество дисков:** Один CD

www.heavyweightthunder.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 700 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,4 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

Почти столько же лет, сколько существуют транзисторы, длится смертельная битва между «писишниками» и «приставочниками». Первые пускают в ход множество изобретательных аргументов: компьютеры можно модернизировать, мышь и клавиатура куда удобнее геймпада, да и вообще Windows XP — лучшее средство для тренировки смекалки, терпения и нетрадиционного мышления. В ответ поклонники PlayStation 2 и Xbox обычно достают из рукава козырный туз: «вас даже мужиками назвать нельзя — ведь не можете же взять и в честном бою начистить виртуальному оппоненту его виртуальную морду».

И правда. Там, в консольном царстве геймпадовом государстве, имеются драчки на любой вкус: быстрый, как лезвие, **SoulCalibur 2**, вдумчивый и неторопливый **Virtua Fighter 4 Evolution**, капельку легкомысленный и совсем не капельку эротичный **Dead or Alive 2**... Есть, наконец, и умопомрачительное рэппер-ниггер-побоище **Def Jam: Fight for NY** — пожалуй, первый в мире файтинг, в котором сюжет захватывает даже больше, чем сам процесс драки.

А что же PC? Да ничего. Один мой товарищ до сих пор играет в **One Must Fall: Battlegrounds** — «нечто» про роботов, которые бегают по большим-большим аренам, изредка задевая друг друга ржавыми кулаками, — и утверждает, что «это замечательная и динамичная игра».

Занавес.

Танцы с мышами

Стоп! Из-за занавеса скромно выглядывает **Heavyweight Thunder** — симулятор кулака-к-морде-прикладывания, разработанный никому не известной компанией **Iridon Interactive**. Игра, которая на ближайшее время (по крайней мере — до выхода **Metal Combat**) станет достойной заменой One Must Fall.

Итак, Heavyweight Thunder — это симулятор бокса, причем, как ни странно, очень глубокий. Начинаем мы с самых низов: только что созданный боксер (система простенькая — можно чуточку побаловаться с выбором внешности и погонять цифры по разным характеристикам) имеет за спиной лишь дешевое муниципальное жилище да небольшую сумму денег — и все. Приходится идти на ринг — за славой и манящим зеленым долларом. Первая открывает новые горизонты в карьере, деньги же спускаются на самые разные вещи. Например, фанаты повышают доход от боев, хороший тренер улучшает характеристики, а огромный особняк способен вместить кучу роскошных предметов и прославить своего владельца. Наконец, если надоело махать кулаками, то можно попробовать заработать деньги, делая ставки на бои других боксеров или играя в казино. Выигрыш, кстати, на некоторое время поднимает боевой дух вашего подопечного — как-никак радостное событие, после него и получать стокилограммовые удары в голову не так неприятно.

1 Эйнштейн-очкарито выходит на ринг. Бойтесь, граждане!

2 Два брата-акробата не поделили любимую игрушку и выясняют отношения. Сколько эмоций!

Драки выглядят скучнее. Управление реализовано необычно — перемещаемся мы с помощью клавиатуры, а удары наносим, мудрено елозя мышкой по коврику. Зажал левую клавишу, дернул в стороны — и вроде куда-то попал. В динамичных приставочных файтингах, где за секунду порой проводится несколько приемов с обязательной сменой позиции, игрока с подобным «костылем» растерзали бы моментально. Но у нас здесь бокс, да еще и с искусственно заниженной скоростью. Бойцы в Heavyweight Thunder мутузят друг друга куда медленнее, чем настоящие боксеры-тяжеловесы, так что времени на «мышиный балет» всегда достаточно. Приемов и комбинаций немного, рефери отсутствует, а сами баталии выглядят немного нереалистично: «прижать» соперника к канату и обрабатывать до нокаута не получится. Зачем прикручивать ко всему этому примитиву мудреное управление — непонятно. Лучше бы назначили удары и комбинации на клавиатурные клавиши — так удобнее.

■ ■ ■

Внешний вид комичен. Боксеры похожи на цирковых клоунов (один из них носит на носу *неразбиваемые очки* — ха-ха!), а их движения совсем не походят на грациозные танцы настоящих тяжеловесов — не хватает скорости, динамики, аккуратности и точности.

Того же самого не хватает и самому Heavyweight Thunder. Играть, конечно, можно, но стоит хотя бы одним глазком увидеть тот же самый Def Jam — и вы поймете: по части драк приставки ушли далеко вперед. И догонять их нам придется очень долго...

P.S. Дорогаякомпания«Бука»! Клокализацииможновысказатьлишьоднупретензию-пробеловмеждусловамипочтиневидно.Вамудобночитатьэтистроки?Вотинамтоже.Атак-вполненормальныйперевод,пустьинебезогрехов. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Шаг за шагом PC-файтинги продвигаются вперед. Жаль только, что шаги эти столь малы - Heavyweight Thunder не многим лучше One Must Fall: Battlegrounds.

РЕЙТИНГ ЛОКАЛИЗАЦИИ:

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

6.0

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

СЕРП И МОЛОТ

Серп и Молот © 2005 Nival Interactive. Все права защищены. «Серп и Молот» — товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

КОЛОНИЗАТОРЫ (CATAN - DIE ERSTE INSEL)

Николай Пегасов
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Походовая экономическая стратегия ■ **Разработчик:** Funatics Software ■ **Издатель:** Catan ■ **Издатель в России:** Руссобит-М ■ **Похожесть:** Тигр и Евфрат, Затерянный город Тикаль ■ **Мультиплеер:** Hot-seat ■ **Количество дисков:** Один CD

www.catan.de

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 266 MHz, 64 Mb, 16 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 500 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video

Компьютерные версии настольных игр — гости в наших краях редкие. Из успешных проектов вспоминаются разве что **Diplomacy** и **Axis & Allies**. Поэтому компьютерное воплощение знаменитых «**Колонизаторов**» вызвало у нас повышенный интерес.

Оригинальная стратегия **Die Siedler von Catan** была выпущена в 1995 году и почти сразу выиграла награду Origins — мини-«Оскар» индустрии настольных игр. Этой весной вышло юбилейное издание, а общий тираж «Катана» во всех вариантах и на всех языках перевалил за отметку в десять миллионов. Результат, недостижимый для большинства компьютерных хитов: для сравнения — **Diablo II** вместе с аддоном издана тиражом в пять миллионов, а **Half-Life 2** — лишь в два миллиона.

В России «настолка» дебютировала в 2002 году под названием «Колонизаторы». Сейчас в продаже можно найти только «де-люксовое» издание 2004 года и карточную игру «по мотивам». Теперь есть и компьютерная инкарнация.

Первопроходцы «Катана»

Как играть в лучшую в мире настольную стратегию, рассказывать не будем — на нашем диске в разделе «По журналу — Вне компьютера» вы найдете официальные русские правила игры и обзор из декабрьской «**Игромании**» за 2002 год. Здесь же речь пойдет о том, насколько удачно «Колонизаторов» перенесли на нашу любимую игровую платформу.

Компьютерные «Колонизаторы», помимо базовой игры, включают не издававшееся в России дополнение «Мореплаватели» и разные варианты правил. Добавлены два новых типа ландшафта, возможность строить корабли и осваивать острова, соседствующие с главным островом — Катаном.

Игрок волен выбирать между готовыми или «случайным» сценариями и игровой кампанией, в которой нужно по очереди побеждать на каждой карте. Условия сценария оглашаются перед началом партии.

Правила изложены в виде отдельных текстов, которые вызываются по мановению волшебной клавиши F1. Организована система помощи не очень удачно — на страницах не хватает перекрестных ссылок, из-за чего новичкам, видимо, придется внимательно прочесть правила целиком, а потом еще и возвращаться к ним по ходу игры. Впрочем, есть обучающий режим — он способен несколько облегчить освоение «Колонизаторов».

Графика живописна, но немножко устарела: максимальное разрешение — лишь 1024x768. Камеру можно приблизить к игровому полю, и на нем становятся видны микроскопические жители Катана, занятые повседневным бытом. Когда в действие вступают разбойники или рыцари, проигрываются забавные видеоролики. Соперники по ходу партии отпускают колкие комментарии и даже вопят от отчаяния. Музыка не раздражает, а звуки, вроде стука игральных костей, и вовсе приятны.

1 Знакомый шестиугольный остров превратился в целый архипелаг.

2 Стоит приблизить камеру - и можно не только увидеть подчиненных, но и даже прочесть их реплики.

Главный минус компьютерных «Колонизаторов» — невозможность сохраниться во время партии. Учитывая, что прохождение некоторых сценариев занимает несколько часов, опция «Save/Load» была бы кстати. С другой стороны, сохранение провоцирует игроков на «читинг»: можно, например, перезагружаться для того, чтобы украсть «разбойником» более полезную карту.

■■■

С радостью отметим, что «Колонизаторы» оказались очень качественным и аккуратным переносом настольной игры на компьютер: никаких грубых изменений или «переосмысления» правил замечено не было. Поэтому если вы хотите приобщиться к знаменитой стратегии, то лучше начать это с ее электронной версии. Понравятся «Колонизаторы» и давним поклонникам Die Siedler von Catan: на ком же еще оттачивать мастерство, как не на виртуальных соперниках, никогда не опаздывающих и не претендующих на вашу пиццу и пиво?

P.S. Локализованная версия от «**Руссобит-М**» оставила не самые приятные впечатления. Во-первых, игра не желает работать под Windows ME и XP, предпочитая операционные системы из музея. В случае с XP проблему, правда, можно решить с помощью режима эмуляции Windows 95. Еще один недостаток «Колонизаторов» — отсутствие многопользовательского режима. А ведь на упаковке рекламируется игра как по локальной сети, так и через интернет. Обидно.

А вот сам перевод вызывает положительные эмоции: голоса актеров подобраны хорошо, да и языковых ошибок мы так и не обнаружили. ■

- [x] РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Легендарные "Колонизаторы" перебрались со стола на компьютер. Изучайте и тренируйтесь, а потом закрепляйте полученные навыки за партией в настольную версию игры.

РЕЙТИНГ ЛОКАЛИЗАЦИИ:

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

7.5

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Ролевая игра от создателя великой серии Wizardry

DUNGEON LORDS

© 2005 DreamCatcher Interactive Inc. Дизайн упаковки © 2005 DreamCatcher Interactive Inc. Microsoft®, Windows & DirectX являются торговыми марками корпорации Microsoft.
Дизайн и марка DreamCatcher являются торговыми марками DreamCatcher Interactive Inc. Иконки рейтингов являются торговыми марками Entertainment Software Association.
Логотипы программных платформ (™ and ©) 2004 IEMA. Все остальные бренды, наименования и логотипы являются зарегистрированными и/или торговыми марками их законных владельцев. Все права защищены. Сделано в Канаде.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

ИГРА МЕСЯЦА

*Самые популярные игры периода с **ИЮЛЯ'2004** по **МАЙ'2005**.*

A Место	B Рост	C Название игры	D Рейтинг	E %
1	■	**Half-Life 2**	**4064**	**11,9 %**
2	▲1	**Far Cry**	**2200**	**6,4 %**
3	▲2	**Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords**	**1880**	**5,5%**
4	■	Космические рейнджеры 2: Доминаторы	1794	5,2 %
5	NEW	Паркан 2	1773	5,1 %
6	▼4	DOOM 3	1578	4,6 %
7	■	Need for Speed Underground 2	1121	3,2 %
8	▲1	FIFA Soccer 2005	897	2,6 %
9	▲3	Warhammer 40 000: Dawn of War	839	2,4 %
10	▼2	Counter-Strike Source	834	2,4 %
11	▼2	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	827	2,4 %
12	▲4	Sacred	794	2,3 %
13	▲2	The Chronicles of Riddick	673	1,9 %
14	▼4	FlatOut	671	1,9 %
15	▼1	Казаки 2: Наполеоновские войны	668	1,9 %
16	NEW	DOOM 3: Resurrection of Evil	667	1,9 %
17	NEW	SWAT 4	655	1,9 %
18	▼5	Prince of Persia: Warrior Within	596	1,7 %
19	▼2	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	591	1,7 %
20	▲1	В тылу врага	574	1,6 %
21	▼1	Rome: Total War	528	1,5 %
22	▼4	Silent Hill 4: The Room	420	1,2 %
23	▲2	Call of Duty: United Offensive	412	1,2 %
24	▼1	Act of War: Direct Action	390	1,1 %
25	▼3	Brothers in Arms: Road to Hill 30	389	1,1 %
26	▲1	Pro Evolution Soccer 4	360	1 %
27	▼1	The Sims 2	347	1 %
28	NEW	Cold Fear	345	1 %
29	▼17	DRIV3R	345	1 %
30	▼1	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	336	0,9 %

*На **14 июня** в голосовании приняли участие **7221** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.
E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте **«Игромании»** ***(www.igromania.ru)*** регулярно, раз в тридцать-сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактах или DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с *ИЮЛЯ'2004* по *МАЙ'2005*. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

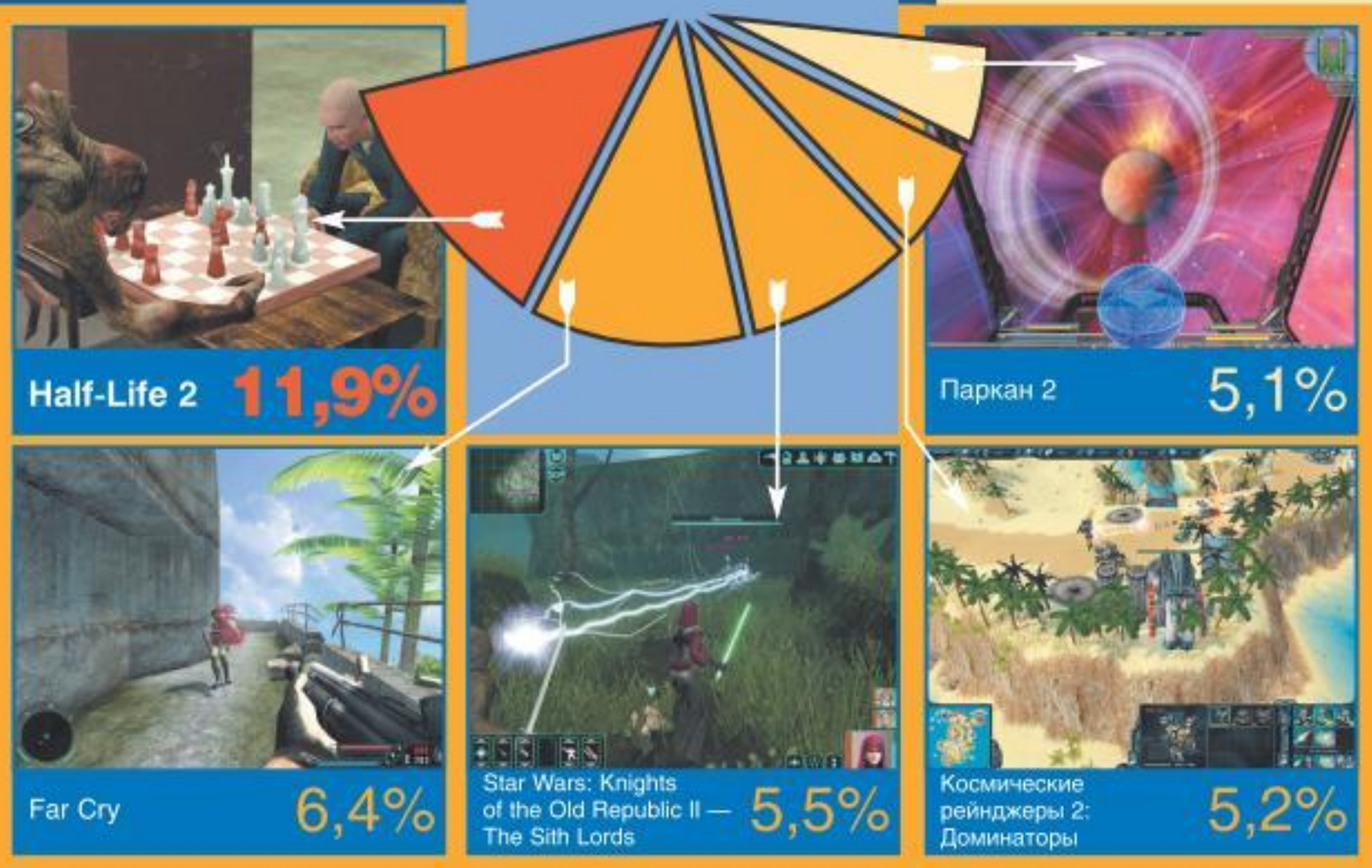
ПЯТНАДЦАТОГО ИЮНЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *АВГУСТЕ'2004 — ИЮНЕ'2005*. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактах или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Ну что **Half-Life 2**? Опять на первом месте сидим и с высоты своих 11,9% читательских голосов на суетящихся под ногами конкурентов поглядываем? Ничего, ничего. Ведь это, скорее всего, в последний раз. Уже в следующем месяце, дорогие друзья, мы увидим настоящую битву титанов: Half-Life 2 и **Grand Theft Auto: San Andreas**. Кто победит? Делайте ставки и посылайте свои прогнозы на почтовый адрес нашего «Игрового тотализатора»!

Второе место в этот раз заняла игра **Far Cry**, которая набрала 6,4% голосов. На третьем месте разместилась любимая нами RPG **Star Wars: Knight of the Old Republic 2 — The Sith Lords** — ей наши читатели отдали 5,5% голосов. А дальше — обратите внимание! — мы наблюдаем самое настоящее нашествие отечественных игрокосмонавтов. Четвертое место уже в который раз оккупировали **«Космические рейнджеры 2: Доминаторы»** (5,2% голосов). Замыкает же пятерку лидеров новый космосим фирмы **«Никита»** — **«Паркан 2»**, которому с первого же раза наши читатели отдали 5,1% своих голосов.



Неплохо показали себя и другие новички. **DOOM III: Resurrection of Evil**, аддон к одному из лучших экшенов прошлого года, прорвался на шестнадцатое место, получив 1,9% голосов. Вплотную за ним идет **SWAT 4** — те же самые 1,9%, семнадцатое место. И, наконец, на 28 месте расположился экшен **Cold Fear**, за который проголосовал ровно один процент наших читателей.

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Друзья! Давайте на этот раз обойдемся без долгих вступлений, заигрываний и прочих, призванных создать ореол таинственности мероприятий. Все равно ведь одного взгляда на содержание этого номера достаточно, чтобы понять, что я скажу через несколько секунд.

А скажу я следующее: **Grand Theft Auto: San Andreas** — это, несомненно, главная игра месяца. Да, иногда полезно побыть «чуточку эстетом», взглянуть на тысячи людей, которые увлеченно играют в очередной хит и, скривив лицо, задаться вопросом: «и почему же им нравится *это*?». Но не сейчас. В случае с San Andreas хочется с задорным гиканьем вклиниться в толпу, агрессивно работая локтями, прорваться к ближайшему компьютеру и... погрузиться в потрясающе огромный мир этой игры. Поверьте мне — обратно вернуться получится только дней через пять. Да и то при помощи водолазов.

Впрочем, возвращаться особо и незачем — San Andreas, к сожалению, является единственной по-настоящему яркой игрой в этом номере. Есть, конечно, еще несколько неплохих проектов. Вот, например **7 Sins** и **Singles 2: Triple Trouble** — два сексуально озабоченных клона **The Sims**. Первый поражает необычным подходом к теме: «хозяйственная» часть практически полностью уничтожена, а вместо этого нам предлагается заняться общением, которое обычно заканчивается постелью. Примитивная, местами недоработанная, но несмотря на это очень веселая игра. Вот только тема секса в ней, к сожалению, не раскрыта: «процесс» очень тщательно зацензурирован. То же самое касается и Singles 2 — никакой сексуальной революции эта игра не произвела. Впрочем, если вам нравилась первая часть, то придется по душе и продолжение.

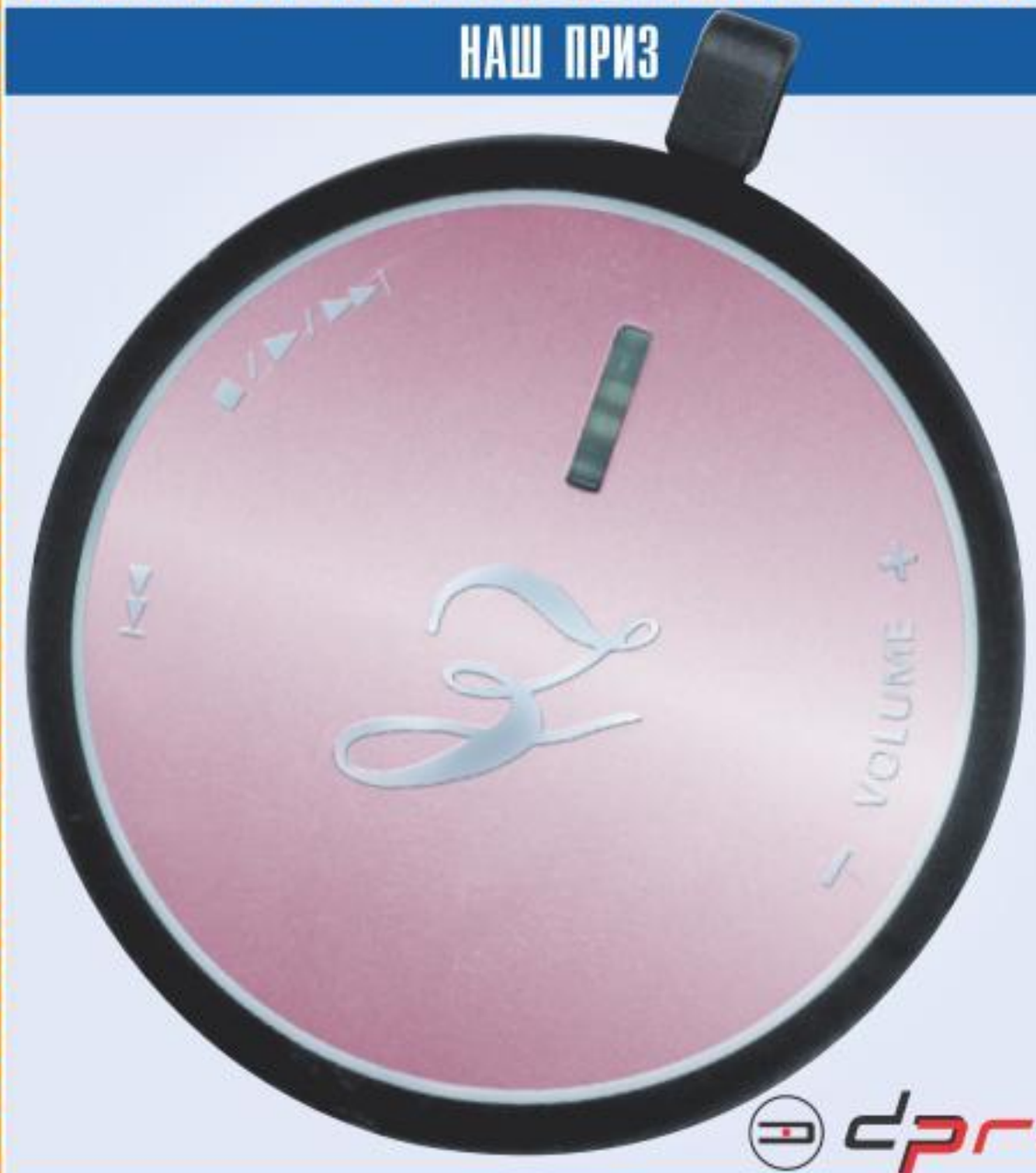
Поклонникам RTS стоит обратить внимание на **Empire Earth II** — очень достойная игра, особенно если учитывать наступившее на рынке затишье. Разработчики не просто скопировали пусть и не идеальный, но полюбившийся игрокам геймплей, но и добавили к нему несколько очень оригинальных нововведений. Если же вы хотите чего-нибудь оригинального, то направьте свой взор в сторону «**Колонизаторов**» (или **Catan**, это уже кому как нравится) — очень качественной компьютерной версии одной из самых популярных настольных игр.

Вот и, к сожалению, все. Проектов-разочарований в этом месяце, если честно, намного больше. Но давайте не будем о них подробно? Да, у игры «**Xenus. Точка кипения**» оказались огромные системные требования, сдобренные щедрой порцией ошибок. Да, «**Пограничье**» задержалось года на два. Да, проект «**Мор. Утопия**» получился настолько утопичным, что пролетариат ничего в нем не понял. Зачем нам все это? Все равно ведь новая часть Grand Theft Auto способна увлечь нас на долгие недели. А большего и не надо, не так ли?

Андрей Александров, редактор

ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



Победитель нашего июльского тотализатора получит в качестве приза потрясающе стильный MP3-плеер **Beatsounds EMP-Z**, предоставленный компанией **Digital Direction Electronics** (***www.dpro.ru***).

Победитель июньского тотализатора

Итак, в чьем же арсенале оказалось главное оружие любого геймера — мощная видеокарта **Sapphire Radeon X800 256 MB PCI-Express**, предоставленная компанией **Sapphire Technology**? В руках **Алексея Назарова**, который проживает в городе Казани и первым правильно указал пятерку лучших игр этого месяца. Поздравляем, поздравляем и еще раз поздравляем!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«**Игромания**» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном «**Игровом тотализаторе**». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу ***totalizator@igromania.ru*** письмо с правильным прогнозом *первой пятерки игр-лидеров* хит-парада «**Игра месяца**», который проводится с **15 июня** по **11 июля**.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. Prince of Serbia: Sons of Crime
2. GTA: Miami Adventure
3. TRON 3.0: Kaspersky's Revenge
4. Tom Clancy's Star Wars
5. Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу ***totalizator@igromania.ru*** с пометкой «**Игровой тотализатор — июль**». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и Ф.И.О. того человека, который сможет получить приз за вас.
Прием писем закончится **11 июля** — не опоздайте!

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров **«Игромании»** или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Half-Life 2

Рейтинг “Мании” 10

Полная рецензия в «Игромании»: №1/2005

Шесть лет разработки и сорокамиллионный бюджет были потрачены не зря — Half-Life 2 стала лучшей игрой за последние несколько лет.

Action * Valve * Vivendi Universal Games

Darwinia

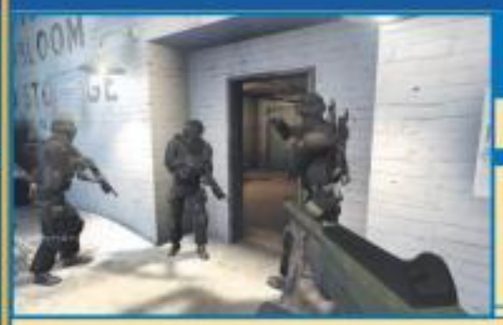
Рейтинг “Мании” 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №05/2005

«Независимое кино» от мира компьютерных игр. **Darwinia** — игра настолько концептуальная, что ее даже нельзя причислить ни к одному из существующих жанров.

Уникум * Introversion Software * Новый Диск

SWAT 4



Рейтинг “Мании” 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №06/2005

Лучший тактический экшен наших дней: яркий, как вспышка светошумовой гранаты, быстрый, как выстрел из M-16, неожиданный, как и любая операция спецназа.

Tactical Action * Irrational Games * Vivendi Universal Games * Софт Клаб

Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords

Рейтинг “Мании” 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №04/2005

Просто вторая часть одной из самых лучших RPG в истории компьютерных игр. Просто намного лучше предшественницы.

RPG * Obsidian Entertainment * LucasArts

Казаки II: Наполеоновские войны

Рейтинг “Мании” 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №05/2005

Утомившись штамповать аддоны к легендарным «Казакам», GSC Game World решила рискнуть и в «Казаках 2» заметно поменяла механику игры. Получилось так же замечательно, как и прежде.

RTS * GSC Game World * GSC Game World

Серп и молот

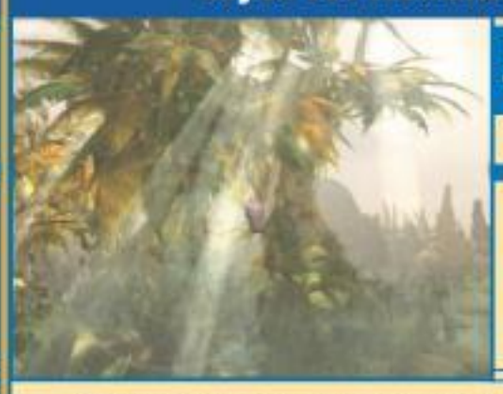
Рейтинг “Мании” 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №06/2005

Игра от малоизвестной команды Novic&Co. Игра, которую никто не ждал. Игра, на которую в ближайшие годы будут равняться все создатели пошаговых стратегий.

RPG/TBS * 1C * Novic&Co/Nival Interactive

Myst IV: Revelation



Рейтинг “Мании” 9,0

Полная рецензия в “Игромании”: №12/2004

Самый красивый, самый необычный и самый крупнобюджетный квест современности. Арт-хаус для настоящих ценителей жанра, живой пример для подражания на многие годы вперед.

Квест * Ubisoft * Ubisoft Montreal * «Руссобит-М»

Psychonauts

Рейтинг “Мании” 9.0

Полная рецензия в «Игромании» №06/2005

Прелестная, самобытная и очень стильная аркада с большим квестовым наследием. Что и неудивительно — Тим Шафер, «отец» Psychonauts, раньше работал над Full Throttle и Grim Fandango!

Аркада * Majesco Games * Double Fine Productions

Silent Hunter III

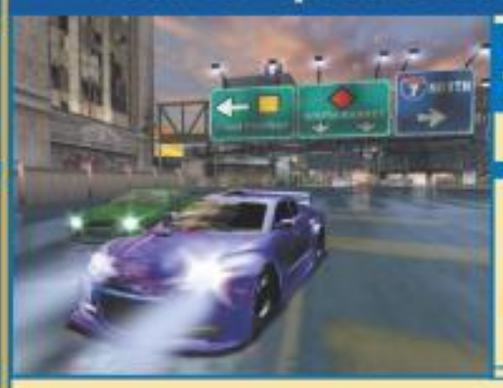
Рейтинг “Мании” 8.5

Полная рецензия в «Игромании» №05/2005

Самый правильный симулятор в мире: сложный и захватывающий, реалистичный и очень «честный». Красивый, драматичный, атмосферный — придумывать эпитеты к этой игре можно без остановки.

Симулятор подводной лодки * Ubisoft * Ubisoft Romania * 1С/Логрус

Need for Speed Underground 2



Рейтинг “Мании” 8.5

Полная рецензия в “Игромании”: №12/2004

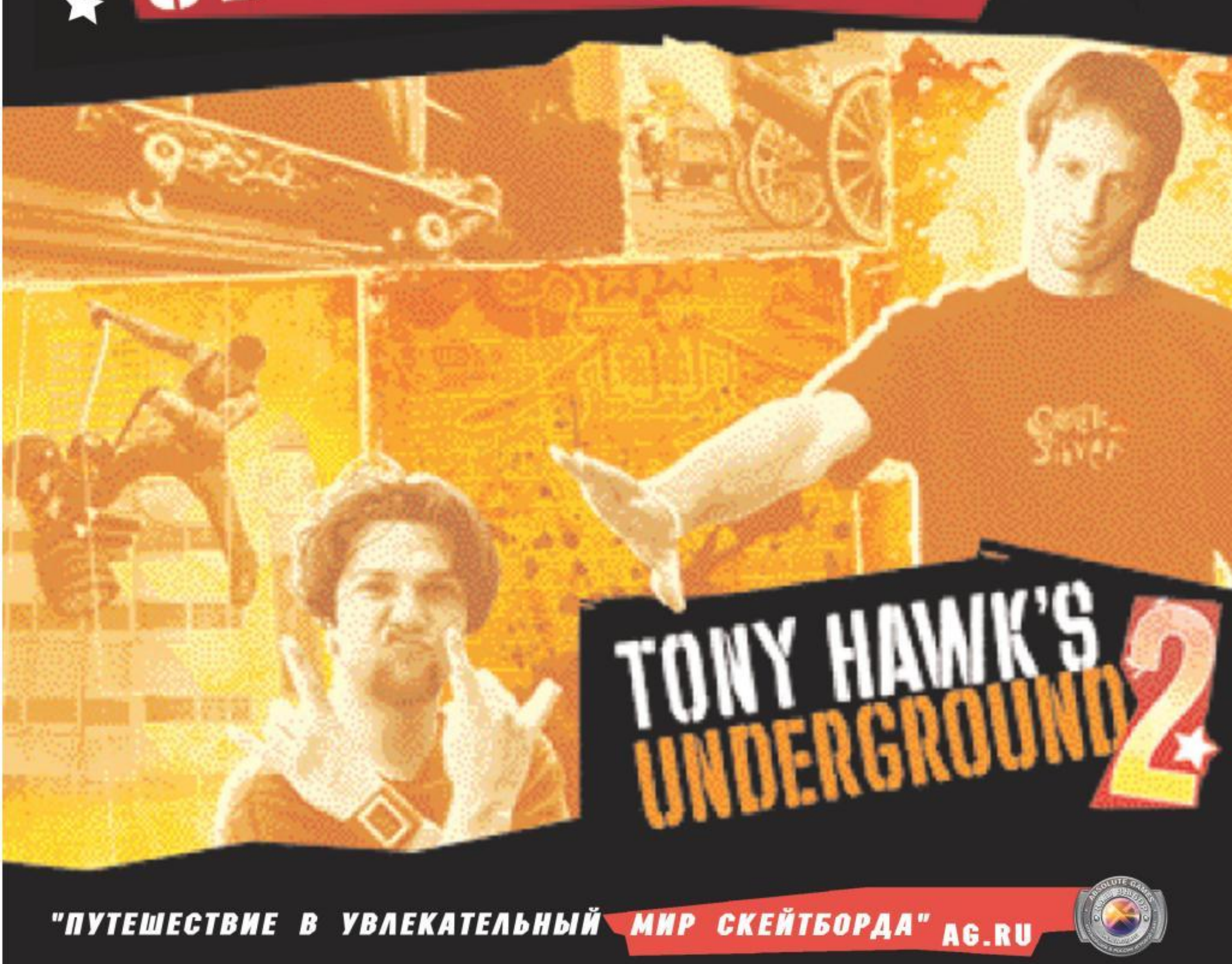
Безумные скорости, роскошные девушки, подсвеченные неоном машины — **Need for Speed Underground** возвращается для того, чтобы стать главной автоаркадой на, как минимум, ближайший год.

Автосимулятор * Electronic Arts * Electronic Arts Canada * Софт Клаб

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

СВОЙ В ДОСКУ!



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

"ПУТЕШЕСТВИЕ В УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР СКЕЙТБОРДА" AG.RU

Технология Intel® Hyper-Threading на платформе Intel® Pentium® 4 обеспечивает отличную скорость и плавность работы игры

© 2005 Activision, Inc. Activision является зарегистрированной маркой, THUG является торговой маркой компании Activision, Inc. Все права защищены. Tony Hawk является зарегистрированной торговой маркой Тони Хоука. Разработано компанией Beenox, Inc. GameSpy и слоган «Powered by GameSpy» являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Dolby и символ двойного D являются торговыми марками Dolby Laboratories. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев.
Intel, Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Автор рубрики: Игорь Варнавский

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Писать персональные ответы на каждое ваше письмо мы не можем. В рубрике «Горячая линия: ИГРЫ» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает (кроме особых случаев, например отключение AI в **Half-Life 2**), как устанавливать моды, где найти тот или иной патч и так далее.
Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма.

В майском номере «Игромании» прочитал, что компания Nival Interactive переезжает в США. Как это повлияет на выход «Блицкрига 2»?

Блицкриг 2

На самом деле — никак. Да, **Nival** теперь принадлежит **Ener1 Group** и считается американской компанией, но для нас с вами это практически ничего не изменит. Фирма никуда не переезжает, ее офис по-прежнему остается в Москве. В ближайшем будущем, правда, «Нивал» собирается сократить количество разработок под PC и перейти к выпуску игр для Xbox 360 и PlayStation 3. Игры для персоналок ниваловцы в дальнейшем будут заказывать студиям из регионов — так оно получается дешевле.

Недавно поиграл у друга в Resident Evil 4 на PlayStation 2, и мне очень понравилось. Будут ли ее портировать на PC?

Resident Evil 3: Nemesis

Вообще-то на PlayStation 2 **Resident Evil 4** выйдет лишь в ноябре (пока она доступна только на GameCube). Скорее всего, вы играли не в четвертую часть, а в **Resident Evil: Dead Aim** (2003) или в **Resident Evil Outbreak/Outbreak File #2** (2004 и 2005 год соответственно). Переносить Resident Evil 4 на персоналки почти наверняка не будут.

Но не все так грустно. Недавно «**Акелла**» купила права на издание первых трех частей Resident Evil (PC-версий, разумеется). Все три игры будут полностью переведены на русский язык и выйдут в самое ближайшее время.

В пятом номере за этот год вы писали об эмуляторе для Dreamcast — Chankast (*и даже выкладывали его на диск. — **Прим. ред.***)**. А где найти BIOS приставки (без него эмулятор бесполезен)?**

Увы, этого мы сказать не можем — если вы хотите пользоваться эмулятором, то предполагается, что у вас есть консоль. Иначе это уже будет считаться пиратством. Впрочем, найти BIOS не так уж трудно: поспрашивайте на форумах игровых сайтов, кто-нибудь обязательно подкинет ссылку. Другое дело, что сайты, которые выкладывают у себя BIOS'ы, долго не живут...

Есть ли какие-нибудь книги по вселенной Warhammer 40 000?

Интернет-представительство Games Workshop, компании, породившей Warhammer.

Есть, и их очень много. В России, к сожалению, они не издавались (были только пиратские версии в начале 90-х годов). Если же английский язык для вас не проблема, загляните по адресу ***http://uk.games-workshop.com/warhammer40000***. Этот сайт целиком посвящен вселенным **Warhammer** и **Warhammer 40 000**, там же есть онлайновый магазин, где можно заказать книжки и всяко-разный мерчандайз.

Недавно купил коллекционную версию Half-Life 2. Теперь мучает вопрос — а чем коллекционная версия отличается от обычной лицензии?

Half-Life 2

Ценой и комплектацией. Half-Life 2 распространяется в нескольких вариантах. Half-Life 2 Bronze за $49,95 включает в себя саму игру, **Counter-Strike: Source** и **Half-Life 2: Deathmatch**. В Half-Life 2 Silver ($59,95) входят еще **Half-Life: Source** (первая часть на движке Source), **Day of Defeat: Source** и каталог игр **Valve**. Самая богатая комплектация (и самая дорогая — $84,95) у Half-Life 2 Gold — кроме того, что мы уже перечислили выше, туда вложены 3 постера, стикер, бейсболка, открытки с видами City 17 и увесистый гайд (и все это счастье, плюс ко всему, упаковано в жестяную коробку). А вот в лицензионной версии от «**Софт Клаба**» ничего подобного нет и в помине — только диски с игрой (даже без книжечки). Но зато и стоит она относительно дешево — меньше 700 рублей.

Чем сейчас заняты ребята из Crytek? Делают продолжение Far Cry?

Far Cry

Судя по всему, они действительно работают над аддоном. Еще до выхода первой части разработчики обещали приступить к продолжению сразу же после релиза игры. Издателем на этот раз станет уже не **Ubisoft**, а **Electronic Arts** — видимо, «игробигмачечная» предложила лучшие условия. Дату выхода аддона в разных источниках указывают по-разному: по данным магазина **Play.com**, он появится первого августа (т.е. всего через месяц), а по данным **Gameplay** (***shop.gameplay.co.uk***) — 28 октября.

Параллельно Crytek помогает **Ubisoft Montreal** в портировании Far Cry на PlayStation 2 и Xbox. Консольная версия называется **Far Cry Instincts**, и на полках магазинов она появится уже в сентябре этого года. В нее добавят несколько новых уровней, но качество графики будет намного ниже, чем на PC.

Увидим ли мы когда-нибудь сиквел к Manhunt?

Bully

Вряд ли. Игра продавалась довольно вяло, как на PlayStation 2, так и на PC, к тому же ее постоянно преследовали малоприятные скандалы. Самый громкий из них разразился в июле прошлого года в

Великобритании, когда 17-летний подросток Уоррен Лебланк ограбил и жестоко убил своего знакомого — 14-летнего Стефана Пакира. Отправляясь на дело, Лебланк вооружился молотком и ножом, а это, по мнению поборников нравственности, недвусмысленно указывало на то, что убийство он совершил под влиянием игры. На следующий же день три самых крупных торговых сети Великобритании (GAME, Dixons и Woolworths) сняли с прилавков коробки с Manhunt. Понятно, что такие инциденты тоже сказались на продажах игры.

Впрочем, особо по этому поводу не расстраивайтесь. Сейчас в **Rockstar Games** работают над еще более дерзким проектом — **Bully**. Это симулятор... обычного школьника. Что такое школа сегодня (хоть наша, хоть американская)? Это разборки со школьными авторитетами, препирательства с учителями, борьба за девчонок (в том числе — и с другими парнями), вышибание денег из учеников младших классов (так и хочется сказать «щеглов»). Наверняка будут сигареты, спиртное и наркотики. При таком насыщенном графике времени на учебу у нашего героя, скорее всего, просто не останется. Релиз на PlayStation 2 и Xbox состоится в октябре этого года, позже ее, вероятно, перенесут и на PC.

Хочу саундтрек Prince of Persia: Warrior Within, который написала группа Godsmack, но нигде не могу его найти. Не подскажете, откуда его можно скачать?

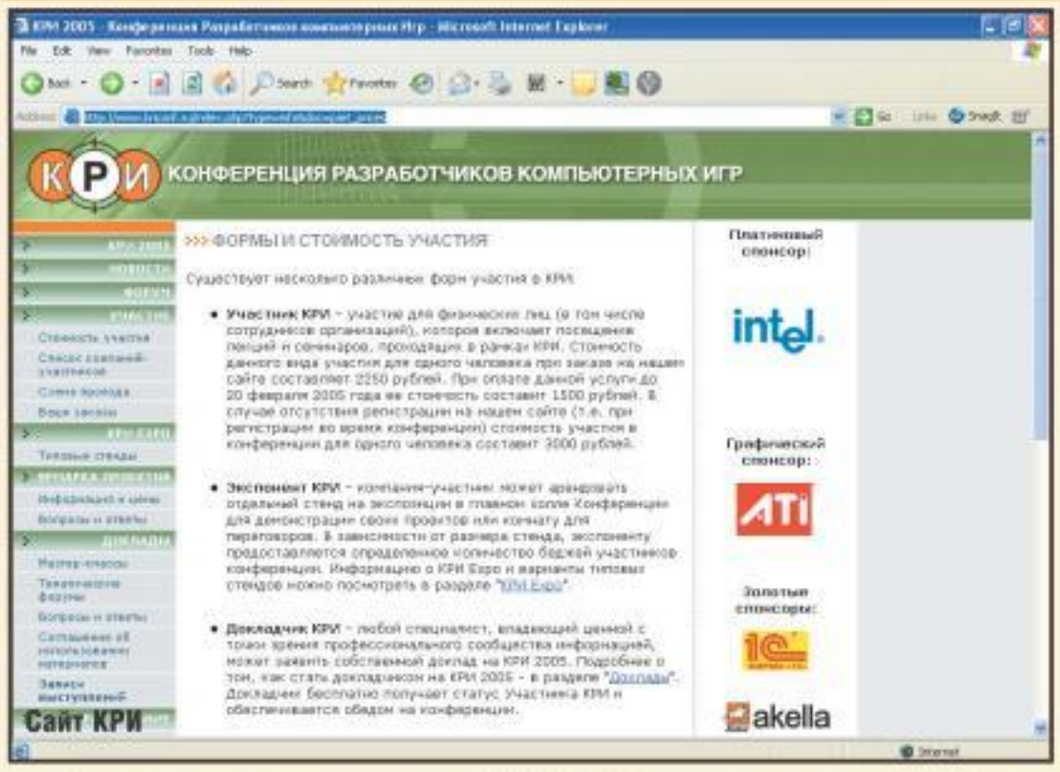
Вот ведь проблема — в Сети полно легальных (и не очень легальных) сайтов, где музыку можно скачать бесплатно или за символическую цену. В последнее время пиратские ресурсы, правда, стали давить как тараканов, поэтому лучше всего поискать в пиринговых сетях. Загляните на наш диск в раздел «**Полезный софт/Игроманский стандарт**» и возьмите оттуда программку **Shareaza**. Искать с ее помощью музыку — дело двух секунд: вбиваете в строке поиска ключевую фразу (например, «Prince of Persia: Warrior Within OST», без кавычек), и она сразу вывалит целый ворох источников — выбирай любой. Если Shareaza по каким-то причинам не подходит, воспользуйтесь другими P2P-клиентами — **Soulseek**, **BitComet**, **eMule**, **Kazaa** и т.п.

А вообще, самые лучшие саундтреки практически всегда выкладываются на нашем сайте в разделе «Музыка».

Не так давно я совершенно случайно наткнулся на стратегию Aliens vs. Predator: Extinction для PS2. Что это вообще за чудо такое и увидим ли мы ее на персоналках?

Нет, на PC ее не будет. Эта игра является единственной стратегией по вселенной **Aliens vs. Predator**. Выпущена она была только на консолях (Xbox и PS2, 2003 год) и потому сильно отличается от обычных стратегий, с которыми мы привыкли иметь дело на PC. Базы и экономики нет — бегаем налегке. Пополнение армии у каждой стороны осуществляется по-своему. Морпехам подкрепления доставляют на десантных кораблях взамен на деньги, начисляемые за уничтожение противников и починку атмосферных генераторов. Хищники набирают новых рекрутов в обмен на свою коллекцию черепов. Чужим же приходится отлавливать «доноров», в которых потом откладывают яйца facehugger'ы (те самые паукообразные твари, что вылуплялись из яиц). Управление было весьма специфическим — у геймпада и мыши мало общего. В целом же получилась проходная во всех отношениях игра, поэтому о ней быстро забыли.

Как попасть на следующую КРИ? И какая сумма денег понадобится для этого?



Дата и место проведения КРИ 2006 пока неизвестны. Место, скорее всего, останется тем же — гостиница «Космос» в Москве. А вот дата (в этом году конференция пришлась на 1—3 апреля) может сильно сдвинуться.

Вход на последнюю КРИ стоил 3000 рублей с носа (те, кто заранее регистрировался на сайте конференции, платили меньше; для журналистов, разработчиков и других инсайдеров регистрация вообще была бесплатной). В нынешнем году, к сожалению, эта система работала со сбоями и множеству «левых» людей удалось пройти, не заплатив ни копейки, но в следующий раз такое безобразие уже, наверное, не повторится. Остальные подробности ищите на сайте ***www.kriconf.ru***. Там же, кстати, можно скачать аудиозаписи лекций и мастер-классов, которые читали на конференции.

Я слышал, что на консолях есть неплохой экшен Killzone. Появится ли эта игра на PC?

На персоналках ее не будет совершенно точно — **Killzone** издавала **Sony Computer Entertainment**, ей же принадлежит и компания-разработчик — голландская **Guerrilla Games** (знакомая вам по **ShellShock Nam '67**). Так что за пределами PlayStation 2 эта игра никогда не появится. Но вы не расстраивайтесь — мы от этого ничего не потеряем. На консолях много хороших проектов, но шутеры к их числу не относятся (за вычетом серии **Halo**). Приставочные шутеры — это блеклые, худосочные игры с мерзкой графикой, еще более мерзким управлением (целиться с помощью аналоговой рукоятки вместо мыши — то еще извращение) и примитивным геймплеем. На PC они выглядят еще хуже (последний «завоз» был совсем недавно — **Project: Snowblind** и **Second Sight**).

Конкретно Killzone представляет из себя довольно средний даже по приставочным меркам экшен (средний балл на **GameRankings.Com** — 72%) про войну между землянами и хеллгастами, которые когда-то были вынуждены эмигрировать с Земли и поселиться на одной жуткой планете. Условия жизни там были просто невыносимые, поэтому вскоре хеллгасты создали сильную армию и напали на своих «сородичей». Killzone позиционировалась как «наш ответ **Halo**» и потому очень похожа на нее геймплеем.

На E3 2005 было показано видео из **Killzone 2** — настолько сногсшибательное, что его практически единодушно признали лучшим роликом выставки. Игра появится только на PlayStation 3 во второй половине следующего года.

Александр Кузьменко

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Hitman: Codename 47

ДАТА ВЫХОДА:	2000 год
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Eidos/IO Interactive

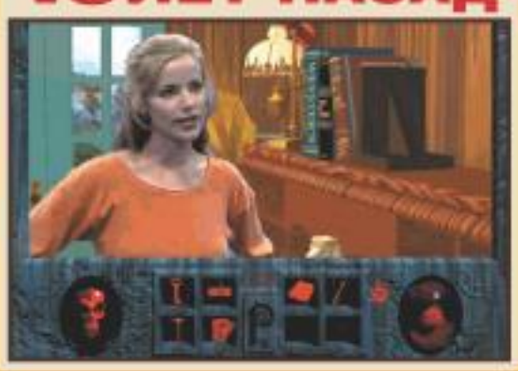
В начале двухтысячных, если помните, самые ревностные служители индустрии компьютерных развлечений ожесточенно били в набат и предсказывали скорый конец света: все жанры, казалось, были уже открыты, технологии — изучены, а всю технологию производства игр можно было описать двумя словами: «штамповка» и «клонирование». Неудивительно, что появление на рынке чего-то, подобного **Hitman: Codename 47**, воспринималось чуть ли не как моисеево чудо.

С перепугу большинство изданий («**Игромания**», кстати говоря, в том числе) сразу же стали сравнивать новую игру с чем-то похожим **Thief**, но это, как не крути, был все-таки абсолютно новый жанр.

В общем, представьте: симулятор киллера. Да-да, самого настоящего. Проснулся, побрился, почистил револьвер, выехал на место, вплотную подобрался к «клиенту», нажал пару раз на спусковой крючок (один — контрольный) и сделал ноги. Прибавьте к этому: удачный гибрид практически аркады с натуральным stealth-экшеном, современнейший движок, отличный дизайн миссий-уровней, недурной в целом сюжет и возможность нелинейного прохождения (скажем, успешно выполнить миссию можно и совершив один-единственный успешный выстрел по цели, и просто устроив массовую резню). Получите — хит.

Успех Codename 47 был настолько ошеломительным, что очередная (кажется, уже четвертая) часть Hitman выходит буквально через несколько месяцев.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Phantasmagoria

ДАТА ВЫХОДА:	1995 год
ЖАНР:	Квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Sierra On-Line

Phantasmagoria... Не знаю даже, как ее и назвать — то ли последней великой игрой в жанре классических квестов, то ли первой великой игрой в жанре «квестов новой волны». Как бы то ни было, десять лет назад самая знаменитая квест-дизайнерша своего времени — Роберта Вильямс (которая до того уже успела приложить руку к доброй половине всех классических сиерровских квестов) —разродилась чем-то доселе невиданным. А именно: квестом на семи (!) компакт-дисках, где в главных ролях были задействованы не рисованные персонажи-пиксели, а живые (!!) актеры (!!!), снятые на видео (!!!!). Настоящее технологическое чудо своего времени.

По сюжету мы играли роль некоей писательницы по имени Эдриэн, которая вместе с мужем Доном переезжает в свежекупленный особняк где-то в американской глубинке. Вскоре выясняется, что особняк этот когда-то принадлежал одному мрачному и всецело злодейскому кукольнику, который мало того что был просто порядочной редиской, так вдобавок еще и регулярно убивал своих многочисленных жен. Понятно, что неупокоенный дух кукольника вскоре вселяется в Дона и в особняке начинает твориться всякая потусторонщина...

Phantasmagoria, ясное дело, ожидал невероятный успех. Однако, как выяснилось в дальнейшем, все прочие (в том числе и сиерровские) игры в новом жанре «видеоквестов» оказались... как бы это помягче сказать?.. не такими успешными. И, несмотря на редкие исключения, сегодня «видеоквесты», как ни печально, умерли.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Wing Commander

ДАТА ВЫХОДА:	1990 год
ЖАНР:	Космический симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Origin

Когда деревья были большими, игры — интересными, а Ричард Гэрриот (папа крупномасштабного ролевого проекта **Ultima**) из ныне почившей компании **Origin** слыл законодателем мод, в индустрии наблюдался резкий дефицит по-настоящему сюжетных игр. Рынок предлагал только крайности: либо одноклеточные экшен-развлечения, либо заумные квесты и RPG. **Wing Commander** — *сюжетный* аркадный космосимулятор — был, натурально, лучом света в этом темном царстве.

Значит, представьте себе обычный космосим, в котором, по задумке Гэрриота и Ко, можно было не только откручивать рога гадским инопланетным гадам, но и в промежутках от одной связки откученных рогов до другой спокойно сидеть в баре, слушать межгалактические новости или вести разговоры с товарищами по оружию. Причем от этих бесед зависело, кто из сослуживцев станет вашим другом и потом поможет во время боевого задания, а кто — затаит злобу и подставит в самый неожиданный момент. Простая ролевая модель, ничего гениального... Но как здорово это оживило геймплей!

Успех был настолько огромным, что вторая часть вышла спустя всего несколько месяцев, ну а **Wing Commander III**, который появился уже в 1994-м, так и вовсе стал хитом вселенского масштаба. Вдобавок к отличному космическому симулятору, все игровые диалоги в третьей части были натуральным «живым видео» с голливудской постановкой и участием небезызвестных актеров вроде Марка Хеммила (того самого, который когда-то играл Люка Скайуокера) и многостаночника Джона Риса-Девиса (из последних ролей — Гимли в трилогии «Властелин колец»). Однако это, как говорится, уже совсем другая история.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Silent Service

ДАТА ВЫХОДА:	1985 год
ЖАНР:	Симулятор подводной лодки
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	MicroProse

Друзья! Мы продолжаем наш прерванный когда-то давно цикл занимательных передач под названием «игры Сида Мейера до того, как его озарила идея **Civilization**». Сегодняшний выпуск называется «Сид и море».

Значит так: когда был Мейер маленький с курчавой головой, он просто с ума сходил от всевозможной военной техники. В детстве юный Сид зачитывался цветными энциклопедиями о Второй Мировой, а особенно уважал те, в которых печатали фотографии всевозможных субмарин. Когда же сей пытливый ум подрос и пришел в компанию MicroProse, то ему поручили делать игру про... небо (**Solo Flight**). Однако Сид не обиделся, а потребовал, чтобы в случае успеха следующая его игра обязательно была бы про море.

Сказано — сделано. Следующей его игрой стал симулятор подводной лодки **Silent Service**, самый совершенный для своих дней. Так как графические технологии в середине восьмидесятых находились глубоко в известном месте, Сид сосредоточился на технической части — и не прогадал. Чтобы нормально управлять местной субмариной, требовалась, натурально, самурайская выдержка — десятки индикаторов, сотни параметров, тысячи цифр, за которыми необходимо следить. Чтобы развернуть подлодку на 180 градусов, требовалось отдать пять различных приказов, а чтобы западлить фашистам глубинной торпедой — совершить несколько десятков (!) разнообразных действий.

Что же до моря — то его (вернее — некую полоску синего цвета) можно было разглядеть только в перископ...

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Алексей Бутрин

Жизнь замечательных разработчиков

Тимоти Кэйн

Часть вторая

Друзья! Для тех из вас, кому пару месяцев назад вспышки на светиле и природные катаклизмы помешали приобрести желанную «Игроманию», мы передаем краткое содержание предыдущей серии «Жизни замечательных разработчиков». Итак, в ней состоялось наше знакомство с **Тимоти Кейном**, человеком и ядерным грибком, которого в начале 90-х годов прошлого века занесло в офис компании **Interplay**. Там до 1994 года Тим проработал программистом, получив наконец воистину «звездное» задание: написать движок для игры **Fallout**, призванной возродить дух выпущенного в конце 80-х проекта **Wasteland**. Работа над «возрождателем» не ладилась по причине того, что половина команды из двух человек, звавшаяся **Томом Декером**, откровенно валяла дурака. Поэтому уже через несколько месяцев Тома изгнали, а Тимоти предложили занять пост руководителя проекта и возложить на свои плечи все заботы по воспитанию из Fallout будущего хита. И как раз перед финальными титрами предыдущей серии Тим дал свое согласие.

Первая часть этой статьи была опубликована нами еще несколько номеров назад, и вы наверняка задаетесь вопросом, почему же мы так долго тянули с публикацией продолжения. Все дело в том, что за время, прошедшее с момента нашей прошлой встречи, Troika Games успела закрыться и чуть было не возродиться вновь — по слухам, об этом должны были объявить на E3. Но на E3, увы, этого не случилось, так что теперь мы можем с чистой совестью представить вторую часть нашего живописания бытия Тимоти Кейна и поставить в этой истории практически точку.

Леонард Боярский

Кристофер Робин Тейлор

Тим и его команда

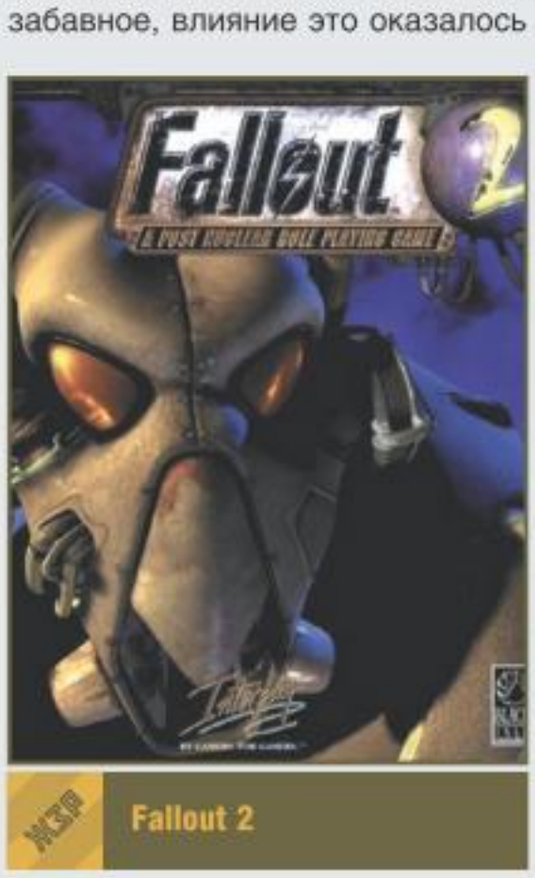
Итак, первое, чем пришлось заняться Тиму в новом для себя качестве, — это собрать теперь уже настоящую команду, способную потянуть разработку масштабного проекта. Сначала коллектив пополнился двумя Джейсонами: художником **Джейсоном Андерсоном** и программистом **Джейсоном Тейлором**. Чуть позже к команде присоединились **Леонард Боярский**, художник и будущий арт-директор Fallout, а также программисты **Скотт Кэмпбелл** и **Кристофер Робин Тейлор**. Собственно, именно эти люди и сформировали ядро команды, которое за три с половиной года обросло коллективом более чем в 30 человек.

Начинать работать пришлось в условиях сплошной антисанитарии — менеджмент **Interplay** присвоил проекту Fallout рейтинг «B», что означает «немногим лучше, чем **Atomic Bomberman**». Другими словами, особо больших прибылей, и уж тем более славы, от игры не ожидал никто. Подобное отношение со стороны руководства немало повлияло на работу команды Тима. И, что самое забавное, влияние это оказалось положительным. Во-первых, менеджеры Interplay не горели особым желанием показывать свой нос на задворках компании, где велась разработка Fallout, ведь, по их мнению, существовали задачи и поважнее. Во-вторых, каждый разработчик в отдельности и весь коллектив в целом чувствовали себя чуточку оскорбленными и недооцененными. Это помогло им сплотиться: почти все горели желанием доказать руководству его близорукость и создать не просто игру, а Шедевр с большой буквы.

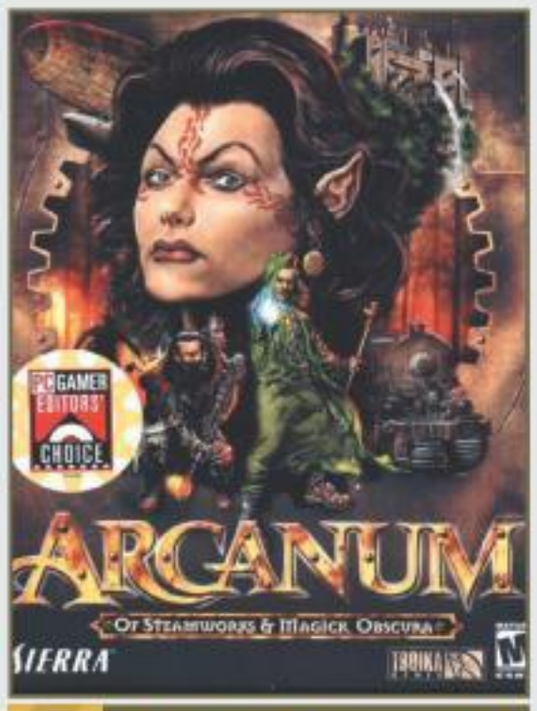
С самого начала команда Кейна не стала изобретать велосипед, а просто позаимствовала многие его запчасти у Wasteland. Даже основная канва сюжета претерпела лишь косметические изменения: действие игры было перенесено в 2077 год, роль ядерного агрессора досталась Китаю, ракеты которого превратили некогда густонаселенную и утопающую в зелени Калифорнию в радиоактивные руины. Чуть больше тумаков перепало ролевой системе, которая помимо элементов, использованных в Wasteland, обогатилась такими вкусными штучками, как перки — призовые спецспособности, выдаваемые каждые несколько уровней. Увеличилось и число умений персонажа, причем в отличие от других подобных игр в Fallout развитие разных умений влияло на стиль прохождения и напрямую отражалось на развитии сюжета.

Другой сильной стороной Fallout было удивительно стильное и цельное оформление игры, которое создавало пресловутую «атмосферу». Потрудились над ним вышеупомянутый Леонард Боярский и **Чарльз Динен**, звукорежиссер. Последний, кстати, работал над звуком в таких играх, как **Mortal Kombat**, **Planescape: Torment**, **MDK II**, **Baldur's Gate**, **Icewind Dale**, **Need for Speed Underground**. Довелось ему попробовать себя и в кино — в небезызвестных фильмах «**Форсаж**» и «**Форсаж 2**».

Еще одной причиной, поспособствовавшей успеху Fallout на Западе, стало наличие в игре огромного количества отсылок к современной культуре, в первую очередь — американской. В частности, многие элементы стиля Fallout были позаимствованы Боярским из его любимого фильма



Fallout 2



Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura

«**Воин дороги**» (он же — «**Безумный Макс 2**»). В некоторых местах игра даже осмеливается цитировать фильм напрямую, достаточно вспомнить банду пустынных рейнджеров, рокерские кожанки и защитные шлемы. Еще один важный источник, из которого черпала вдохновение команда разработчиков, — научно-фантастическая литература и кинематограф 60-70-х годов. Этим фактом, например, объясняется засилье в игре ламповой техники: радиолампы не только оккупировали компьютерные залы в убежищах и на базе «Братства стали», но и прочно укоренились в игровом интерфейсе. Свои прототипы имеют даже такие мелочи, как карточки перков, на которых изображены забавные сценки с участием «Волтбоя» (**Vault Boy**). По словам Боярского, который и придумал этот способ иллюстрирования перков, к идее создания карточек его подтолкнула популярная в США настольная игра «**Монополия**».

Именно эти культурные параллели, подкрепленные здоровым чувством юмора, увлекательным сюжетом и геймплеем, и позволили Fallout не только выстрелить «в десятку» сразу же после выхода, но и навсегда остаться в сердцах любителей RPG.

Бог любит тройку

Неудивительно, что сразу же после успеха, обрушившегося на Fallout, боссы Interplay не просто заговорили, а буквально завопили, запели и заорали о том, что к сей замечательной игре немедленно необходимо соорудить продолжение. На том и порешили. Разумеется, для работ над Fallout 2 постарались привлечь практически всех ключевых сотрудников «выстрелившей» команды, усилив их коллектив молодым и талантливым пополнением.

Основную идею игры можно выразить следующей фразой: те же самые деликатесы, но в больших порциях. Графический движок похорошел совсем чуточку, что позволило сохранить незабываемый стиль игры. Не сильно поменялась и ролевая система игры. На этот раз игроков решили покорить не новаторскими идеями, а тщательной шлифовкой того, что уже было сделано. На мой скромный взгляд, с поставленными задачами команда разработчиков справилась на пять с плюсом: сюжет, квестовые задания и другие важные мелочи во второй части игры получились даже лучше, чем в первой. Разумеется, с таким приданым Fallout 2 ждал ошеломляющий успех.

Однако заканчивать разработку игры Interplay пришлось уже без Тимоти Кейна. Поруководив собственным проектом, Тим справедливо решил, что и следующий шаг — создание собственной игровой компании — ему вполне по силам. Свою роль в принятии решения сыграли и прочие обстоятельства. Во-первых, разработка продолжений — процесс намного более скучный и вторичный, чем работа над оригинальной игрой. Во-вторых, Fallout 2 уже не имел пресловутого рейтинга «B», и поэтому работы над золотоносным проектом шли под самым пристальным контролем менеджеров Interplay.

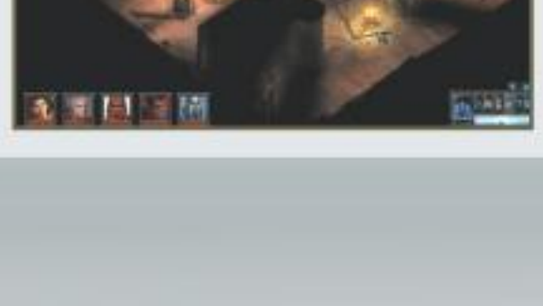
Итак, Тим ушел из Interplay. А уже первого апреля 1998 года список компаний-разработчиков пополнился новым именем — **Troika Games** (Troika с английского переводится как «троица», «триумвират»). У названия этого, разумеется, есть своя маленькая история. Еще во время работы над Fallout Кейн, Боярский и Андерсон получили от боссов Interplay прозвище **The Troika**. А Тим, между прочим, ушел вовсе не в гордом одиночестве, а прихватив с собой оставшуюся часть бывшего триумвирата. Впрочем, некоторые протестанты толкуют слово «Troika» иначе. По их мнению, тайным смыслом этого названия является единство трех ключевых элементов любой игры: качественного программного кода, грамотного дизайна и стильного графического оформления.

Начать свой путь коллектив Troika решил с очень неожиданного проекта. Доказав в свое время на примере Fallout, что хорошая RPG вовсе не обязательно должна иметь фэнтези-тематику, Тим и компания решили сделать... ролевую игру в фэнтезийном мире! Некоторые читатели, наверное, уже догадались, что речь идет о легендарном проекте **Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura**.

«Арканому» довелось родиться на свет в трудные времена. Полчища «средневековых» RPG (хороших/средних/корявых/вырезано редактором) заполонили игровой рынок, и прорваться к кошелькам игроков в этой толчее было очень и очень трудно. Впрочем, неугомонный Лео Боярский и здесь смог родить гениальную идею. Дело в том, что практически все фэнтезийные ролевые игры того времени охватывали один и тот же временной период — **XII-XV** вв. н.э. Лео же предложил перенести действие Arcanum в более близкую нам эпоху. Тим и Джейсон сразу же подхватили эту идею, и после нескольких мозговых штурмов было решено передвинуться по пространственно-временному континууму еще дальше, угодив, таким образом, в объятья **XIX** в. Местом действия игры стала викторианская Англия. Такой оригинальный подход к дизайну позволил смешать в игре два несовместимых на первый взгляд элемента: магию и технологию.

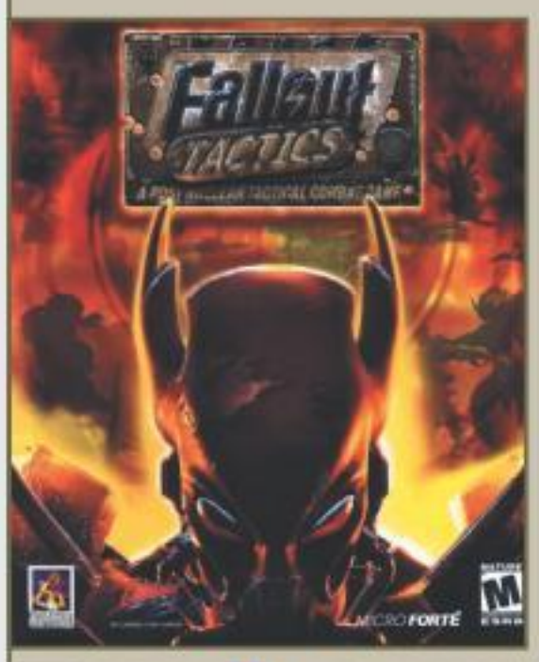
Ролевая система Arcanum стала отличным развитием идей Fallout. Здесь нашлось место и восьми базовым характеристикам персонажа, среди которых надо было выбирать приоритетные, и почти неограниченной свободе развития умений своего альтер-эго. Благодаря этому проходить Arcanum можно было огромным количеством способов, а развитие персонажа само по себе являлось неплохой «игрой внутри игры». Так, например, от типа

The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure



Третий шаг по выжженной Калифорнии?

Мировая история практически не знает случаев, когда хозяин молочной коровы-рекордистки добровольно пускал ее на котлеты и отбивные. Поэтому даже после ухода из команды Fallout почти всех ее «идеологов» руководство Interplay пыталось любыми способами продлить свою молочную нирвану.



Так, практически сразу же после выпуска Fallout 2 было принято решение о разработке пошаговой тактики с элементами RPG во вселенной Fallout. Речь, как нетрудно догадаться, идет о **Fallout Tactics: Brotherhood of the Steel**. В разработке игры принимало участие немало людей, работавших над первыми двумя частями Fallout. Однако они не смогли компенсировать отсутствие в команде главных идейных вдохновителей сериала — Кейна и Боярского. В результате вышедшая в 2001 году Fallout Tactics получилась красивой, современной, вполне играбельной, но — как сказали бы руководители КПСС — безыдейной. Основная причина заключалась в практически полном отсутствии здорового юмора и культурных ссылок, которыми так пестрили Fallout и Fallout 2. В результате неуловимый дух и атмосфера сериала пропали, а со страниц игровых форумов раздались всхлипывания и стоны преданных фанатов сериала. Несмотря на эти упущения, игра продавалась очень неплохо и была благосклонно принята большинством игроков. Следом за Fallout Tactics вышли включавший в себя все три игры серии сборник **Fallout Radioactive** (2002 год) и посредственный консольный экшен **Fallout: Brotherhood of Steel** (2004 год).

Fallout Tactics: Brotherhood of the Steel

В определенный момент под давлением общественности Interplay все же попыталась реанимировать доброе имя Fallout и поручила разработку «настоящей» третьей части самой орденоносной из своих студий — **Black Isle Studios** (настоящим любителям RPG нет нужды рассказывать о заслугах этой команды). Новый проект получил рабочее название **Van Buren**, и вплоть до начала 2004 года фанаты Fallout изнывали сначала от ожидания информации о проекте, а потом уже из-за тревожных слухов насчет того, что игра может и не дожить до релиза. К сожалению, подтвердились самые худшие опасения: медный таз накрыл не только Van Buren, но и саму Black Isle Studios. Досталось и Interplay, у которой начались серьезные финансовые проблемы...

«Diablo в мире Fallout» — так окрестили Fallout: Brotherhood of Steel.

Собственно, именно эти самые проблемы и подарили всем нам еще один шанс увидеть Fallout 3. Для того чтобы подкормить исхудавшие банковские счета, боссы Interplay пошли на отчаянный шаг — распродажу прав на свои проекты. Попала на ярмарку и лицензия на продолжение Fallout. Первое предложение о покупке поступило от героев нашего сегодняшнего рассказа — Troika Games. Но, к сожалению (а может, и к счастью), выбор Interplay пал не на отцов-основателей серии, а на толстосумов из **Bethesda Softworks**, которые, не откладывая дела в долгий ящик, тут же принялись за разработку своей версии Fallout 3. Сказать что-либо конкретное о начинаниях Bethesda пока затруднительно, но ориентировочные сроки выхода игры уже названы — 2006 год.

созданного героя зависел состав его свиты: одни NPC шли только за харизматичным лидером, другие же предпочитали хитрого пройдоху. При этом соратникам в Arcanum можно было отдавать распоряжения лишь самого общего характера, а окончательную стратегию поведения они уже выбирали сами, исходя из конкретной ситуации и особенностей своего характера.

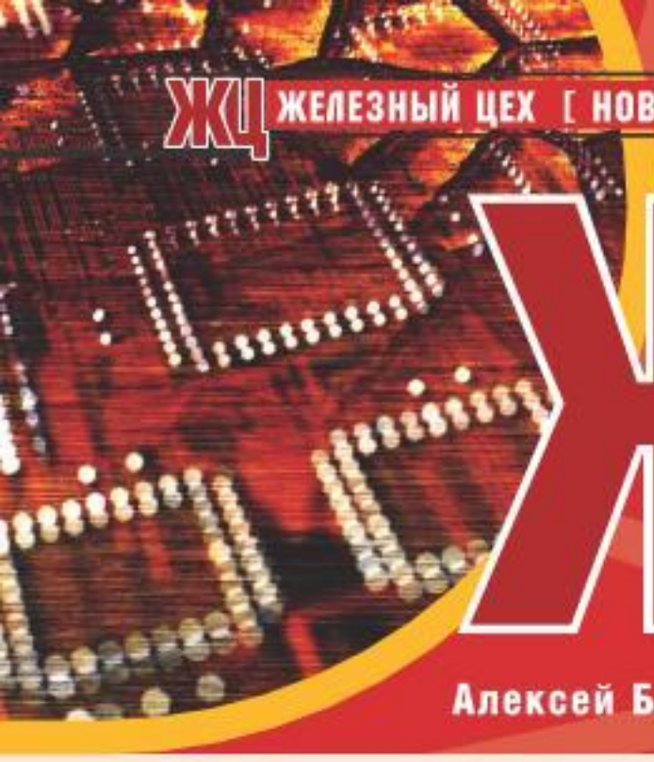
Очень успешной вышла и комбинация двух режимов сражения — пошагового и в реальном времени, между которыми можно было переключаться в любой момент. Не подвели и прочие составляющие: сюжет, звук и графика. Все это позволило Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura занять достойные места в рейтингах продаж игровых чартов. Вышла игра в 2001 году, а ее издательством и распространением занялся известный игровой гигант **Sierra** (ныне покойный).

Troika же тем временем приступила к работе над новым проектом — **The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure**. И вновь Тим удивил нас неожиданным поворотом: теперь в сторону драконов и подземелий. В основу игры было решено положить один из старейших и популярнейших AD&D-миров — вселенную **Greyhawk**. Впрочем, если про Arcanum можно с уверенностью сказать, что игра хоть и чуточку не дотянула до уровня Fallout, но все равно получилась как минимум на твердую четверку, то The Temple of Elemental Evil по ряду причин едва избежала полного провала.

У «триумвирата» оставалась последняя надежда — RPG **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**, основанная на известной вселенной Vampire: The Masquerade. Игру делали на движке **Source** (тот самый, что используется в **Half-Life 2**), и уже одно это гарантировало внимание аудитории. Но — увы, увы, увы. При всех своих достоинствах игра страдала теми же самыми ошибками, что и предыдущие проекты студии: глюки, тормоза и элементарная недоделанность. Графика не внушала ничего, кроме суеверного ужаса: уму непостижимо, как Troika умудрилась так испохабить движок Source. Из-за фатальной ошибки игра в некоторых случаях становилась абсолютно непроходимой, но выпустить патч разработчики так и не успели. Неудачно выбрали и дату релиза — в один день с Half-Life 2. Неудивительно, что уже через три с половиной месяца, в конце февраля 2005 года, Troika закрылась...

■ ■ ■

Приходится с прискорбием констатировать очевидный факт: на данный момент лучшим творением Кейна и его единомышленников является Fallout, в дальнейшем же качество его работ только ухудшалось. Об этом говорят и цифры продаж: Arcanum разошелся тиражом в 234 тысячи копий и принес $8,8 млн.; The Temple of Elemental Evil — 128 тысяч копий, продажи — $5,2 млн.; Vampire: The Masquerade — Bloodlines — всего лишь 72 тысячи копий и жалкие $3,4 млн. Чем Тимоти Кейн занят в данный момент, неизвестно, но, скорее всего, мы еще услышим о нем. ■



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Яблоки Inside

Невероятно, но факт: компания **Apple** официально объявила о переходе на процессоры **Intel**. В это тем более трудно поверить, если вспомнить, что еще пять лет назад, рекламируя новое семейство «Маков» на базе **Power PC**, Apple тоннами штамповала ехидные рекламные ролики и постеры, призванные убедить покупателей в неимоверной крутизне Power PC и в такой же неимоверной убогости **Pentium III**. Если кто забыл, «Пентиумы» в этих роликах катались верхом на улитках, сгорали от перегрева и так далее. Воистину — неисповедимы пути компьютерной индустрии!

Стало известно, что первыми будут переведены на новую платформу **iMac Mini**, а к середине **2007**-го на процессорах Pentium будут работать все без исключения компьютеры Apple, включая ноутбуки. Стив Джобс называет переход на новое семейство процессоров третьей важной новацией в истории Apple. Первые две — переход с процессоров **Motorola 68000** на Power PC и замена **Mac OS 9** на **Mac OS X**.

Кстати, не исключено, что именно ситуация на рынке ноутбуков и послужила последней каплей, которая подтолкнула Apple к такому решению. Дело в том, что в секторе производительных ноутбуков сейчас кроме платформы **Intel Centrino** и выбирать-то толком не из чего. Те же процессоры Power PC греются сильно, да и энергопотребление у них немаленькое, что для мобильных решений недопустимо.

К чему приведет этот «финт ушами», предугадать не возьмется никто. В любом случае потребители будут в выигрыше: те, кто тихо фанател от техники Apple, но не переходил на нее из соображений совместимости, наконец-то сможет приобрести **Windows**-совместимый «Мак». А «окно-ненавистники» получат **Unix** с человеческим лицом — Mac OS X для платформы Intel...

«Виниловые» болванки

Ретро всегда в моде. Видимо, поэтому этот стиль пользуется популярностью среди производителей техники. В этот раз отличился производитель оптических дисков — компания **MIREX**, которая выпустила новую серию **CD-R MAESTRO** с усиленным защитным покрытием **VINYL**.

В результате новые болванки получили не только лучшую защиту активного слоя с данными, но и внешне выглядят как миниатюрные виниловые пластинки. Усиленная защита информационного слоя особенно актуальна при частом использовании диска и его эксплуатации в условиях повышенной влажности или с резкими перепадами температуры. Технические характеристики дисков: **CD-R 52x**, **700** Мбайт, диски представлены в пяти вариантах, отличающихся цветом внутреннего кольца, и продаются в **slim**-упаковке по **5** штук.

Наушники в свободном полете

Любые, даже самые качественные наушники имеют один недостаток — шнур, которым пользователь «прикован» к источнику воспроизведения.

К счастью, количество беспроводных моделей стремительно пополняется. Забудьте об устаревших радионаушниках, как насчет новой **Bluetooth**-модели от **Toshiba**? **Wireless Stereo Headphones** предназначены в первую очередь для владельцев ноутбуков, однако неплохо подойдут практически любому геймеру и любителю музыки.

Эта модель обладает малым весом (**100** г) и удобным дизайном. Время работы от батареи — до восьми часов. В наушники также встроен пульт с пятью кнопками, позволяющий управлять воспроизведением и переключением между различными Bluetooth-устройствами.

Стоимость Toshiba Wireless Stereo Headphones — чуть меньше **$100**.

Audigy отправится на пенсию

Звук на персональных компьютерах — пожалуй, единственный сектор, в котором улучшить что-либо весьма проблематично. У мониторов можно поднимать разрешение, увеличивать размер диагонали, у видеокарт и процессоров — наращивать тактовые частоты, а вот что делать со звуком, который и так хорош? Фактически звуковая нирвана наступила с появлением семейства звуковых карт **SB Live!**, **Audigy** уже не смогла привнести принципиальных улучшений.

Однако компания **Creative** считает, что потенциал звука на ПК не исчерпан. Недавно Creative анонсировала новый звуковой стандарт **X-Fi** (**XTreme Fidelity**, исключительная точность), а также новый процессор для звуковых карт — **XTreme Fidelity audio processor**.

Пока данных о новом звуковом процессоре немного — он будет содержать около **51** млн транзисторов и будет в **24** раза быстрее **EMU10K2**, который сейчас используется в картах Audigy.

Сама технология X-Fi должна еще выше поднять планку качества звука. В частности сообщается, что X-Fi будет обеспечивать соотношение уровня сигнал/шум не менее **110** дБ, а также обеспечит поддержку новых технологий трехмерного звучания, включая новейшую технологию объемного звука для наушников **CMSS** (**Creative Multi Speaker Surround**).

Также X-Fi, по заявлению Creative, обеспечит лучшее звучание **MP3**-файлов за счет новых алгоритмов декодирования MP3 и поддержки **24**-битной оцифровки. Из других новинок — **EAX** версии **5.0**, а также поддержка **ASIO** (потоковый ввод-вывод) с задержкой всего 1 мс и практически с нулевой загрузкой центрального процессора.

Другими словами, X-Fi обеспечит такой набор возможностей и качество звука, которое сейчас достижимо только в профессиональной линейке **Creative E-MU**. Вопрос о стоимости устройств на базе новой технологии остается открытым.

Двухъядерные процессоры Intel «для бедных»

Первая модель двухъядерного процессора **Intel** — **Pentium Extreme Edition 840** — это, вне всякого сомнения, топовая модель, которая по карману не каждому. Но теперь компания объявила о массовых и «дружелюбных» в ценовом отношении процессорах и чипсетах для них.

И действительно, не прошло и месяца после первого анонса, как появилась информация о новом модельном ряде **Pentium D 820**, **830** и **840** с тактовыми частотами соответственно **2,8** ГГц, **3,0** ГГц и **3,2** ГГц.

Все процессоры из этой линейки изготавливаются по технологии **90** нм, предназначены для разъема **LGA 775**, на борту несут **2** Мбайт кэша **2**-го уровня (**1** Мбайт на ядро). Частота системной шины составляет **800** МГц. Что интересно, технология **Hyper-Threading** не используется.

На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРА И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ВИДЕОКАРТЫ

CD+DVD **ATI Catalyst 5.6** — драйвера для видеокарт семейства **Radeon, All-In-Wonder, IGP, IXP** и **XPRESS 200**.

CD DVD **ATITool 0.0.24** — предназначена для разгона видеокарт от **ATI**, позволяет найти оптимальные частоты для стабильной работы.

DVD **Intel Graphics Media Accelerator 14.13** — драйвера для встроенного графического ядра чипсетов семейства **830M/MG, 845G/GL/GE/GV, 852/855 GM/GME, 865G, 910GL** и **915G/GV**.

CD DVD **PowerStrip 3.60** — продвинутая утилита для настройки видеокарт.

СИСТЕМНЫЕ УТИЛИТЫ

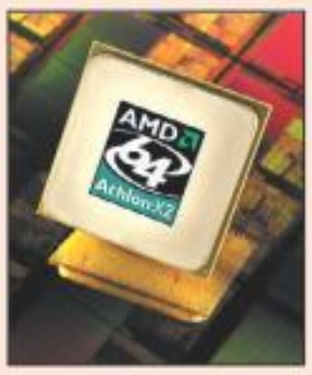
CD DVD **AMD CPU 1.2.2.2** — драйвера для процессоров **Athlon 64** и **Athlon 64 X2**.

CD DVD **CPU-Z 1.29** — утилита предоставляет всю информацию о процессоре, материнской плате, КЭШе и памяти.

CD DVD **CrystalMark 0.9** — тестирует и диагностирует ваш компьютер, выдает рейтинг в попугаях.

Одновременно был объявлен и новый чипсет серии **945**, который будет поставляться в двух разновидностях — с встроенным графическим ядром **GMA 950** (**945G**) и без него (**945P**). Основное отличие чипсета 945 от **955** — вдвое сниженный лимит на количество максимальной памяти в системе и отсутствие поддержки кода коррекции ошибок **ECC**.

Двуглавый Athlon



В деле удвоения процессорных ядер не отстает от Intel и заклятый конкурент **AMD**, также представивший свою версию двухъядерных **Athlon**. Полное наименование новых процессоров — **Athlon 64 X2**. В отличие от Intel, которая параллельно с новыми моделями процессоров разработала и новые чипсеты, AMD заявляет, что новые Athlon можно использовать в уже существующих материнских платах под **Socket 939** и **Socket 940**.

Для использования AMD Athlon 64 X2 нужно будет лишь заменить прошивку **BIOS**.

Процессорные ядра в Athlon 64 X2 связаны друг с другом по **Direct Connect**. AMD утверждает, что прирост производительности Athlon 64 X2, которым присвоены рейтинги **4800+**, **4600+**, **4400+** и **4200+**, по сравнению с одноядерными версиями, работающими на той же реальной тактовой частоте, составляет около **34**% при работе с мультимедийными приложениями и **22**% при работе с программами.

Рекомендованные цены на AMD Athlon 64 X2 — **$537**, **$581**, **$803** и **$1001**.

Полтерабайта в одной коробочке

Жесткие диски, как нетрудно догадаться, могут совершенствоваться в двух направлениях — скорость и объем. Поскольку скоростная планка за последнее время поднималась в два раза (**SATA**, затем **SATA II**), то сейчас настал черед наращивания объемов.

Одной из первых с подобной инициативой выступила **Maxtor**, объявившая о выпуске модели с объемом памяти **500** Гбайт. Пополнение коснется пяти семейств винчестеров: **Maxtor QuickView** (цифровые видеомагнитофоны, **DVD/HDD**-комбо), **MaXLine** (корпоративные решения), **DiamondMax** (настольные решения), **Maxtor Shared Storage** (устройства хранения данных для домашних сетей) и **Maxtor OneTouch** (внешние устройства для хранения и резервирования данных).

Новые диски будут выпускаться с интерфейсами **SATA** и **ATA 133**, скорость шпинделя составит **7200** об/мин.

Видеокарта на жидком металле

Казалось бы, в плане охлаждения удивить пользователей уже невозможно, ибо перепробовано уже почти все: и огромные пассивные радиаторы, и обычные кулеры, и водяное охлаждение, и охлаждение при помощи тепловых трубок.

Однако точка в проблеме еще не поставлена, что наглядно продемонстрировала кампания **Sapphire Technology**, представившая видеокарту **Blizzard Radeon X850 XT PE** под **PCI Express**. Главная ее изюминка — система охлаждения на основе патентованного хладагента, которому Sapphire придумала броское название — **liquid metal** (жидкий металл). Для циркуляции жидкого металла в системе охлаждения используется миниатюрный электромагнитный насос. Состав жидкости хранится в секрете, но известно, что она не ядовита, не горюча и обладает в **65** раз более высокой теплопроводностью, чем вода. Разработчики уверяют, что использование liquid metal позволяет достичь рекордно низкой температуры графического процессора при довольно низком уровне шума. Сама система охлаждения довольно компактная и замкнутая, что открывает перед ней перспективы использования в мобильных компьютерах.

В остальном Sapphire Blizzard Radeon X850 XT PE — стандартная карта с объемом памяти **256** Мбайт, с частотой **1180** МГц и графическим процессором, работающем на частоте **540** МГц.

HOT PRODUCT TweakPC (Germany) · HOT PRODUCT TweakPC (Germany) · EDITORS' CHOICE PC Magazine (Middle East) · BEST HARDWARE 3D Italia (Italy) · RECOMMEND 3DNEWS (Russia) · RECOMMEND pcekspert (Croatia)

Global Technical Support
http://www.kingmax.com/support/supor_d/tech.htm

KINGMAX®
Memory Technology Leader

Tel: +886-3-5985288 / Fax: +886-3-5981143
Sale contact: allison.wu@kingmax.com.tw
http://www.kingmax.com

Distributor: merlion merlion merlion merlion

PatriArch ApprovedMemory

Prestigio Prestigio Prestigio Prestigio Prestigio
МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ, LCD МОНИТОРЫ И ТВ

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

COMPUTEX 2005

Репортаж с тайваньской выставки

Николай Арсеньев

Не успела отгреметь **CeBIT 2005**, как незаметно подкралась тайваньская **Computex**. Последняя выставка во многом отличается от ганноверской, и если CeBIT больше напоминает шоу, то Computex — это более серьезное мероприятие, на котором заключаются многомиллионные сделки и демонстрируются все новинки. На Computex все ведущие и малоизвестные компании со всего мира, и особенно из Тайваня, демонстрируют свои последние продукты, стараются удивить нас — пользователей — своими оригинальными идеями и решениями.

Процессоры, чипсеты и память

Незадолго до выставки **Intel** объявила о новой линейке двуядерных процессоров **Pentium D 820**, **830**, **840** с частотами **2,8** ГГц, **3,0** ГГц и **3,2** ГГц соответственно, а также **Pentium Extreme Edition 840** со скоростью **3,2** ГГц. Pentium EE 840 и Pentium D 840 отличаются между собой только одним: первый поддерживает функцию **Hyper-Threading**, второй — нет. Объединяет две линейки процессоров поддержка **XD-bit**, **64**-битные расширения **EM64T**, системная шина **800** МГц и **2** Мбайт кэша второго уровня (**1** Мбайт на каждое ядро). Любопытно, что ни один из новых камней не работает на частоте шины **1066** МГц, а рабочие частоты новых процессоров лишний раз доказывают, что Intel отказалась от гонки за большим мегагерцем и отныне будет делать акцент на производительность. Цены на Pentium D 820, 830, 840 составят **$241**, **$316**, **$530**, а на Pentium EE 840 — **$849**.

Вечный конкурент в лице **AMD** также не спал, и с небольшим опозданием компания объявила об **Athlon 64 X2** с рейтингами **4200+**, **4400+**, **4600+** и **4800+** и с совсем не дружелюбными ценами: **$537**, **$581**, **$803**, **$1001**. Столь высокие расценки можно объяснить либо сложностью производственного процесса, либо дефицитом. Объем кэша второго уровня полностью совпадает с моделями от Intel.

Все та же Intel довольно тихо, без шума объявила об официальном выходе чипсетов серии **945P/G**. Наибольшее отличие нового семейства от **955X** заключается в отсутствии поддержки памяти с **ECC** — для пользовательских систем это и не особо нужно. Главные плюсы 945-й серии — это поддержка многоядерных процессоров и меньшая цена. Так или иначе, основные производители системных плат представили свои версии продуктов на этом чипсете в изобилии, так что ждите их, скоро они доберутся до наших магазинов.

Компания **ABIT** отметилась показом платы **AW8-MAX** на базе новейшего чипсета **955X** без активного охлаждения. Подобный продукт, но на основе **nForce4 SLI** от **NVIDIA** показала и **ASUS** — **A8N-SLI Premium**. Но вернемся к первой компании: в стане плат серии **Fatal1ty** у нас прибавление в виде **Fatal1ty AN8 SLI** под **Socket 939** (nForce4 SLI). Как и вся продукция этой серии, она ориентирована на хардкорных геймеров.

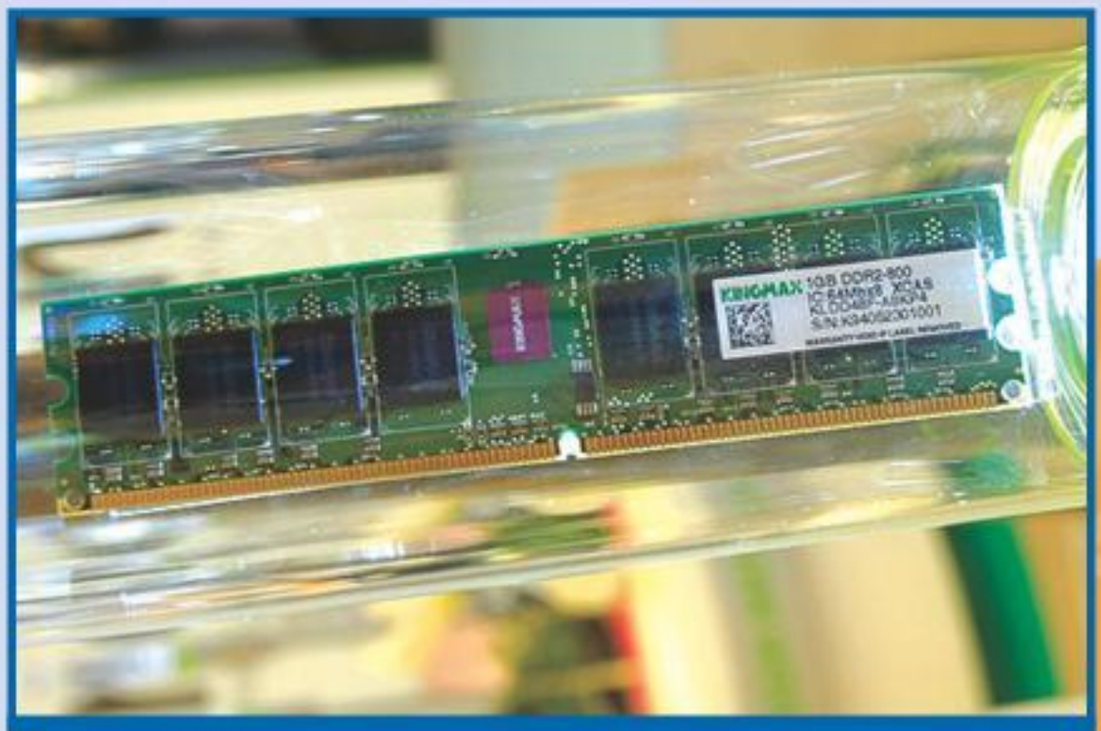
Особый интерес на стенде ASUS вызывала **P5LD2 Deluxe** с комбинированным **Wi-Fi-TB**-тюнером, который обеспечивает прием аналогового и цифрового телевидения, а также FM-радио. Еще больший ажиотаж был вокруг плат с возможностью установки двух видеокарт: на базе уже привычного nForce4 SLI IE и нового **RD400** от ATI — **P5ND2-SLI Deluxe** и **P5RD2-MVP Deluxe**. Последняя особенно интересна тем, что в ней реализована поддержка технологии **CrossFire** — возможность установки двух видеокарт **Radeon** (к этой теме мы еще вернемся позже).

ECS не отставала и продемонстрировала платы **PA1 Extreme** и **KA1 Extreme** с поддержкой CrossFire под **Socket 775** и **Socket**

Shuttle: кому кубик по сходной цене только сегодня и только сейчас?

Новый терминатор от MSI готов к покорению Земли!

Prestigio Prestigio Prestigio Prestigio Prestigio
МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ, LCD МОНИТОРЫ И ТВ



Kingmax: супербыстрая DDR2-память с частотой 800 МГц!

Кто бы мог подумать, что в офисе ASUS мы увидим Мону Лизу, составленную из чипов!?

939 соответственно. К слову сказать, в отчете о CeBIT мы говорили о новинке **PF88**, которая может работать как с **Socket 775**, так и с **Socket 939** с помощью дополнительной платы **SIMA**. На тайваньской выставке стало известно, что ECS планирует выпустить новые платы с поддержкой процессоров под **Socket 754** и даже **Socket 479** — **Pentium M**.

Форм-фактор **BTX** медленно, но верно обретает реальные очертания, вот и ASUS показала плату **P5LD2-E Deluxe** на базе nForce4 SLI IE, **GIGABYTE GA-8I945GMBX**, **AOpen 945P IEOA** на 915P, **Foxconn** также не отставала и представила сразу несколько плат, включая **945G7UB-8KS2**.

В AOpen, похоже, понимают, насколько хорош процессор Pentium M: компания представила новейшую разработку на базе чипсета **915GM** — **i915GMm-HFS**. Эта материнская плата уже находится в нашей тестовой лаборатории, так что в ближайших номерах ждите эксклюзивный тест!

MSI активно продвигала свой новый лозунг «**MSI 64 Now!**», подхватив последние веяния компьютерной индустрии, и делала упор на платы с поддержкой самых современных процессоров с поддержкой 64-битных расширений — Pentium D и Athlon 64 X2.

Kingmax продолжает расширять свою линейку **DDR2**-памяти и представила на выставке чипы **DDR2-800**! **GeIL** порадовала старой доброй **DDR**-памятью с экстремально низкими задержками — всего **CL 1,5**. Очень интересно смотрелась их память с карбоновыми радиаторами, настоящая экзотика.

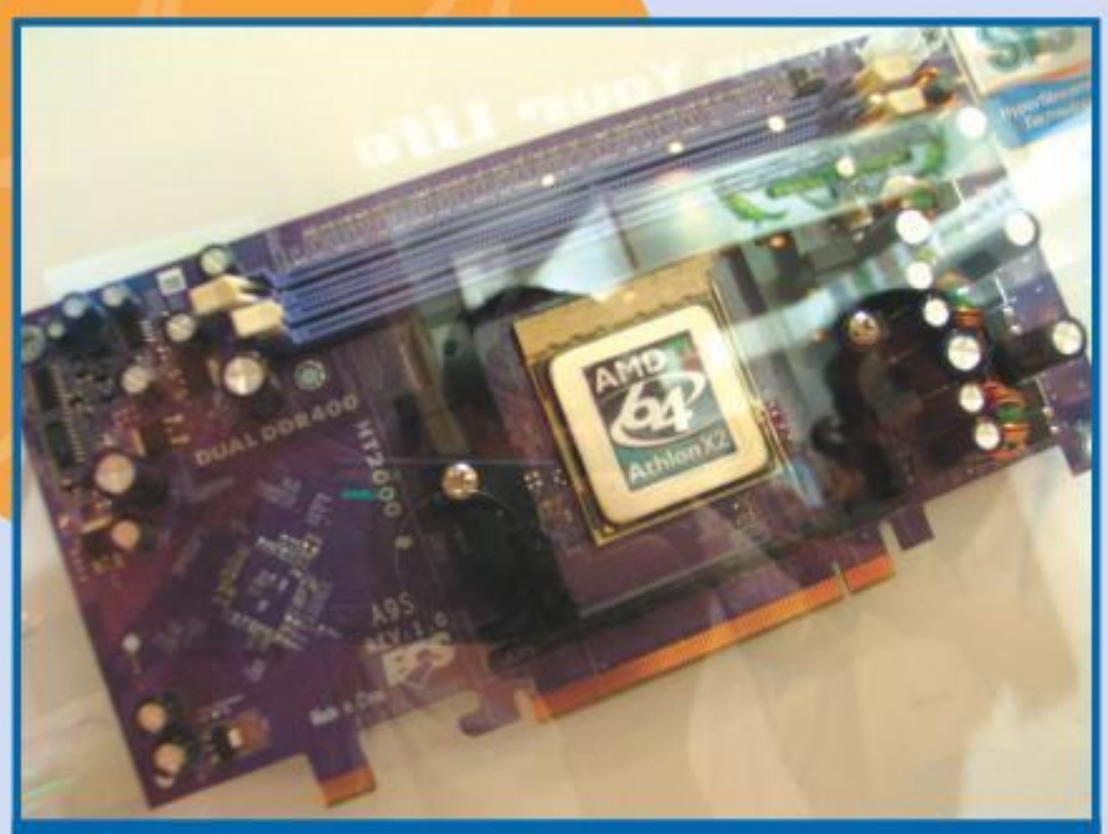
Видеокарты

Ажиотаж вокруг ATI и NVIDIA как никогда высок, особенно в преддверии дебюта технологии **CrossFire** от первой — наконец-то мы увидим достойный ответ **SLI**-системам. Насколько она будет успешной, покажут тесты и время, однако уже сейчас можно сказать, что вариант от ATI выглядит более элегантно и многообещающе. Напомним, что SLI действует по принципу разделения экрана на две части, при этом изображение делится не на две равные части, так как по нагрузке они могут различаться, а разделяется динамически, что требует дополнительных затрат мощности системы для анализа картинки. Для реализации такого метода важно, чтобы драйвера и конкретные игры были оптимизированы под эту технологию, иначе выигрыша не будет. В CrossFire удобно и то, что можно построить систему с двумя видеокартами, даже если у вас уже есть старая **Radeon X850 XT**, например. Вам нужно лишь купить вторую карту с поддержкой новой технологии и новую системную плату! Что касается принципа работы двух видеокарт, то поддерживаются целых три режима: разделение экрана, как в случае с SLI, чередование строк (как у **Voodoo** от **3dfx**) и чередование кадров. Более того, потенциально могут появиться новые, более совершенные режимы работы... В подробности углубляться не будем, так как это тема для отдельной статьи.

Компания ABIT продолжает раскручивать свой бренд Fatal1ty и представила видеокарту этой серии **X800 XL** с **512** Мбайт памяти на борту.

Сразу три фирмы представили карты с двумя чипами **GeForce 6800 Ultra** на борту: ASUS, GIGABYTE и MSI. Отличительные черты таких карт — массивная система охлаждения и большой размер. Так или иначе, взамен мы получаем два мощнейших чипа в одном флаконе, а вместе с этим — и удвоение производительности! **Leadtek** же скромно показала **WinFast Duo PX6600 GT Extreme** с двумя чипами **GeForce 6600 GT**.

Компания MSI удивила нас необычной картой **RX800** на основе **Radeon X800 XT** с тепловыми трубками и поддержкой до **512** Мбайт. Но не это в ней было уникально: видеокарту можно использовать как в **PCIE x16**, так и в **AGP**-системах. Реализовано это было довольно просто: с двух сторон печатной платы находятся два разных гра-



Используя плату SIMA на ECS PF88 можно установить любой процессор.

С помощью Albatron ATOP AGP-карту можно поставить в слот PCIE x16.

Prestigio Prestigio Prestigio Prestigio Prestigio
МОБИЛЬНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ, LCD МОНИТОРЫ И ТВ

Два GeForce 6800 Ultra на одной плате. В версиях ASUS, Gigabyte и MSI.

фических разъема — просто переверните ее другой стороной и играйте дальше.

GeCube представила **GC-HP800XL** на основе Radeon X800 XL и с полностью пассивным охлаждением. Собственно, компания показала много бесшумных плат на выставке, что похвально.

Albatron показала экзотический переходник **ATOP** (**AGP-to-PCIE**), с помощью которого становится возможной установка AGP-карты в систему с новым PCI Express x16. Заявлено, что ATOP можно использовать с **GeForce MX4000**, **GeForce FX5200**, **GeForce FX5700**, **GeForce FX5700 LE**, **GeForce 6200** и **GeForce 6800**. Страдает ли от этого производительность, неизвестно, но из разговора с представителями компании мы узнали, что придется пожертвовать лишь несколькими процентами скорости — небольшая цена, если учитывать стоимость новой видеокарты. Новинка должна появиться в продаже в июле.

Новая технология **Splendid Video Enhancement** от **ASUS** призвана добавить яркости и контрастности в игры и фильмы. Реализовано это с помощью родных драйверов с поддержкой этой функции. **Sapphire** и **HIS** демонстрировали свои экстремальные геймерские видеокарты на базе чипов ATI; эти две компании уже давно соревнуются между собой в крутости. Первая представила линейку карт **Blizzard**, в которых используется жидкий металл для охлаждения (более подробно читайте в новостях)! Кроме Hi-End-решений HIS представила плату **Radeon X550**, которая, по сути, является той же **Radeon X300**, но с более высокими частотами.

У компании **GALAXY** мы увидели множество решений на базе графических чипов от NVIDIA. Среди них были весьма и весьма интересные экземпляры с нестандартными вариантами охлаждения, включая знаменитые кулеры от Zalman.

Самое любопытное мы оставили напоследок: на Computex показывали графический чип NVIDIA **G70** — он же **GeForce 7800 GTX**! Правда, за закрытыми дверями, и никакой информации о возможностях и производительности нет. ATI, наоборот, активно демонстрировала новый чип **R520** с поддержкой декодирования **H.264** — кодека, который будет использоваться для фильмов на дисках **Blu-Ray** и **HD-DVD**. Если в обычных системах при декодировании новых фильмов процессор будет загружаться вплоть до **90**%, то использование возможностей R520 позволяет снизить нагрузку до **33**%.

Системы охлаждения, корпуса и модднинг

Наряду с уже привычными массивными системами охлаждения корейская **Zalman** представила и новые продукты — например, кулер **CNPS 7700**, который использует тепловые трубки и **92** мм вентилятор. Весит это чудо инженерной мысли почти полкило! Это меньше, чем предыдущие модели компании, но все же немало. На стенде можно было увидеть и уже легендарные корпуса серии **TNN Fanless** с полностью пассивным охлаждением и заоблачной ценой.

ThermalTake выкатила свой новый флагманский корпус Taichi с эффектным дизайном, кроме этого были показаны **BTX**-корпуса и, конечно же, самые различные кулеры. Забавно, что новый **Golden Orb II** очень напоминает по дизайну решения от Zalman.

На стенде **Sunbeam** можно было увидеть функциональные панели, корпуса, блоки питания и многое другое. Новаторски смотрелись блоки питания серии **NUUO**, в которых как таковых проводов нет: нужные кабели вы просто подключаете к БП в случае необходимости — и никакой мешанины с проводами у вас в корпусе!

Как стало известно на стенде **CoolerMaster**, ASUS в своей видеокарте с двумя чипами GeForce 6800 Ultra использовала систему охлаждения именно этой фирмы. Foxconn и Gigabyte представили свои решения с водным охлаждением, а также большое количество стильных корпусов под ATX- и BTX-системы.

Shuttle продолжает активно расширять модельный ряд своих barebone-систем новыми кубиками. На этот раз под горячую руку попали чипсеты 945G под многоядерные процессоры Pentium D и 915GM для Pentium M. Кроме этого компания выпустила новый миниатюрный блок питания на **350** Вт — такой мощности хватит на систему с двумя картами GeForce 6800 GT.

Цифровые гаджеты и не только

Все та же Gigabyte удивила своей новацией **i-RAM**. По сути, это **PCI**-плата, на которую можно устанавливать до четырех чипов **DDR**-памяти с частотой **200** МГц — общий объем памяти до **4** Гбайт. Если вы спросите нас, зачем оно, мы ответим так: такое решение быстрее любого современного винчестера в **30-60** раз! Такие цифры просто поражают, однако не стоит забывать, что ОЗУ является энергозависимой памятью, и если во время работы она питается от блока питания, то после выключения системы все данные будут потеряны. На этот случай была предусмотрена батарейка, которой хватает на **10** часов. Ожидаемая стоимость новинки — **$60**.

MSI показала медиаплеер **Mega View 569**, который по дизайну очень напоминает **Sony PlayStation Portable**. Разрешение экрана новинки составляет **800x480**, кроме этого есть поддержка **Bluetooth** и **Wi-Fi**, а также **GPRS**. Kingmax продемонстрировала карту **Compact Flash** объемом **8** Гбайт — вот это, что называется, наш размерчик!

На стендах ASUS и Gigabyte красовались разнообразные мобильные телефоны и смартфоны.

■ ■ ■

Собственно, мы рассказали вам о самом главном, что увидели во время нашей азиатской поездки. Что ж, теперь нам остается только одно — дожидаться появления всех новинок на прилавках и как следует пощупать их в нашей тестовой лаборатории. Подробности, как говорится, в самое ближайшее время! ■

*Компания **Prestigio** (**www.prestigio.ru, shop.prestigio.ru**) — производитель LCD-мониторов, LCD-телевизоров и мобильных компьютеров — генеральный спонсор поездки на Computex 2005.*

ABIT Fatal1ty AN8 SLI и парочка GeForce 6800 GT в боевой готовности.

USN
COMPUTERS

USN GRAND

на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией HT

Откройте для себя мир цифровых увлечений

Записывайте, храните, просматривайте фотографии и слушайте музыкальные материалы с компьютером USN GRAND на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT. И используйте цифровой мультимедиа адаптер для подключения к телевизору или стереосистеме в любой комнате Вашего дома. Это новый мир возможностей.

www.usn.ru

Московские магазины

м. "Варшавская":	(095) 755-9525
м. "Багратионовская":	(095) 101-2909
м. "Шаболовская":	(095) 775-8202
ВКЦ "Савеловский":	(095) 784-7250
КЦ "Будёновский":	(095) 788-1512

Авторизованные сервисные центры

г. Инта	+7-(82145)-32202	г. Пермь	+7-(3422)-411328,401966
г. Калуга	+7-(0842)-564765	г. Петрозаводск	+7-(8142)-767279
г. Курск	+7-(0712)-514763,229881	г. Рязань	+7-(0912)-206202
г. Нижний Тагил	+7-(3435)-418799	г. Якутск	+7-(4112)-432827,439715
г. Орел	+7-(08622)-93686	г. Ясный	+7-(35368)-24000

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

ПОЛНОЕ ОГРУЖЕНИЕ

Обзор игровых гарнитур

Роман Еремин

Вечер, свобода, курсор неумолимо тянется к ярлыку **Counter-Strike**. Ну а там все как обычно: «Go-go-go!», «Fire in the hole!», «The bomb has been planted»... Колонки дребезжат от взрывов и выстрелов, кто-то снимает тебя со снайперки — и начинается новый раунд. Хлопок, белая пелена вокруг — кто-то из своих бросил светошумовую гранату. В такие мгновения хочется высказать все что думаешь по этому поводу.

Картина достаточно стандартная, но в какой-то момент что-то начинает напрягать. Понимаешь, что колонки не позволяют четко определить положение противника, а доступ к микрофону весьма и весьма затруднен. Для полного счастья добавляем недовольство домашних и вопли «Сделай потише!».

И тут на сцену выходят мультимедиа-гарнитуры. Но выбрать подходящую модель дело непростое — в продаже их настолько много, что глаза разбегаются. До недавнего времени именитые производители не больно жаловали рынок мультимедиа-гарнитур, существовало много noname-поделок с невнятными характеристиками. Сейчас же на этот рынок обратили внимание уже многие компании. Посчитайте-ка: **Genius HS-02N**, **HS-04S, HS-04V**, **Logitech Internet Chat Headset**, **Stereo USB Headset 250**, **Creative HS300**, **KOSS CS-80**, **CS-100**, **Plantronics DSP-500**, **Sennheiser PC 130**, **PC 140, PC155 USB**.

Идеальная гарнитура

Перед началом тестов давайте определимся, что нам нужно от мультимедийной гарнитуры. Первостепенное значение имеет высокое качество звучания. Второй важный момент — эргономика. Профессиональные гарнитуры малопригодны для домашнего использования, поскольку они заточены совсем для других целей. Также при выборе конкретной модели обращайте внимание на устройство оголовья и возможность его регулировки. Не последнюю роль играет крепление микрофона. Если вы играете в одиночную игру, он вам — как собаке пятая нога и лучше его убрать. Регулятор громкости на проводе тоже всегда плюс, а то в разгар боя некогда будет менять уровень звука в настройках игры.

Помимо игр, мультимедийная гарнитура хорошо подойдет для общения через интернет (**Skype**), для прослушивания музыки и т.д.

Genius HS-02N

У Genius HS-02N качество звука хромает.

Начнем с гарнитур торговой марки **Genius** от компании **KYE Systems**. Собственно Genius славится своими бюджетными решениями — за свою 20-летнюю историю чего они только не выпускали.

Genius **HS-02N** позиционируется как гарнитура для общения в голосовых чатах. В этой модели используется модное в наше время «затылочное» оголовье. У нее есть два несомненных плюса: во-первых, складное оголовье, которое позволяет собрать гарнитуру до размера в полкулака, а во-вторых — микрофон при необходимости можно отсоединить. Он закреплен не на выносной штанге, как обычно, а непосредственно в корпусе левого «уха», звук к нему подводится по пластиковой трубке. Казалось бы, такая конструкция должна отрицательно сказаться на качестве записи голоса, но микрофон сам по себе оказался настолько примитивным, что такое решение ничуть не портит общую картину. Правда, при большой громкости был замечен свист — из-за близости динамика и микрофона (эффект Ларсена).

Качество звучания оставляет желать лучшего, но списать HS-02N в утиль рука не поднялась. На эту модель можно смело наклеивать ярлык типа «Designed for Counter-Strike 1.xx». Эта игра совсем не требовательна к качеству воспроизведения, в более дорогих гарнитурах недостатки звуковых сэмплов игры прямо-таки резали ухо. В данном же случае недостатков **22**-килогерцового звука почти не было заметно, да и с басами пациент справлялся. Сам микрофон в состоянии улавливать приблизительно тот же диапазон частот, что и кодек, используемый в CS для передачи командных переговоров. Умножаем все это на бросовую цену ($**8**) и получаем занимательный, но бюджетный продукт.

ПЛЮСЫ
Низкая цена Отсоединяемая трубка-микрофон Складное оголовье
МИНУСЫ
Низкое качество записи и воспроизведения Слабая конструкция

Genius HS-04S

Genius HS-04S — решение во всех отношениях бюджетное.

Внешне Genius **HS-04S** смотрится очень неплохо, но при ближайшем рассмотрении видны некоторые огрехи в сборке. Хотя претензий к материалу, из которого они сделаны, нет.

Оголовье у HS-04S стандартной раздвигающейся конструкции, а вот крепление амбушюров устроено так, что их можно поворачивать по вертикальной оси, причем в противоположную сторону от угла поворота ушей. Даже если надеть наушники задом наперед, они не станут плотней прижимать динамики к ушам. В общем, непонятно, для чего это было сделано.

Эффект Ларсена

Эффект Ларсена — это когда звук попадает в микрофон, далее в недрах аппаратуры усиливается, воспроизводится колонками и, распространяясь в пространстве, вновь попадает в микрофон, усиливается, воспроизводится и по кругу. Вплоть до выхода из строя оборудования.

При записи результат получается весьма неплохой, не зря на коробке написано: Headset with Noise-Canceling microphone (микрофон оборудован фильтром фоновых шумов). Как и положено, микрофон одет в поролоновую «шапку» — правда, очень крупную, что сразу бросается в глаза и вносит некоторый дискомфорт.

Качество звука весьма и весьма среднее, недочеты есть во всех диапазонах частот. HS-04S — вполне пристойный продукт, особенно учитывая его стоимость ($**12**).

ПЛЮСЫ

Низкая цена

МИНУСЫ

Слабая конструкция
Огрехи в низких и высоких частотах
Крупная подушка микрофона

Genius HS-04V

Genius HS-04V обладает уникальной особенностью — виброотдачей!

Genius **HS-04V** — гарнитура специально для игроков. Это единственная модель в нашем обзоре, оснащенная обратной отдачей! На самом деле это не совсем **Force Feedback** и даже вовсе не она. Сам производитель называет эту фишку басовой вибрацией. В отличие от рулей и джойстиков с поддержкой FFB, эти «уши» вибрируют не по команде от игры, а по прохождению звуковым сигналом определенного частотного барьера. Таких барьеров предусмотрено два, выбирать их можно с помощью переключателя на блоке управления, кроме того, предусмотрена возможность отключения этой функции вовсе. Использование двух вибродвигателей объясняет выбор амбушюров закрытого типа — все это увеличило общий вес конструкции.

Для работы виброотдачи необходимо дополнительное питание, поэтому гарнитуру нужно подключать через **USB**-порт. Производитель предусмотрел и другой вариант питания с использованием дополнительного модуля с двумя слотами для батареек типа **AAA**. Такое решение позволит использовать виброотдачу даже при подключении HS-04V к обычному плееру — правда, оправданность такого решения сомнительна.

В любом случае, если не купить, то хоть раз попробовать такие «уши» должен каждый уважающий себя игрок. Ощущения от виброотдачи действительно интересные: представьте, как граната, взорвавшись справа от вас, сотрясает голову взрывной волной! Кстати, так как вибродвигателей два и зависят они от индивидуального звукового канала, то и виброэффект становится стереофоническим — это способствует большей информативности. Это особенно важно в разгар боя, когда в общем хаосе трудно разобраться что к чему.

Микрофон и внешне, и по характеристикам похож на тот, что был использован в HS-04S. Но в данном случае он уже не кажется громоздким — сказываются общие размеры наушников.

Качество звучания HS-04V заметно лучше, чем у предшественников: низкие частоты стали увереннее, верхние — прозрачнее. Для игрока Genius HS-04V — самое оно.

ПЛЮСЫ

Вибрация
Удобная и качественная конструкция

МИНУСЫ

Огрехи в низких и высоких частотах
Крупноватая подушка микрофона

Creative HS300

Creative HS300 — разумный выбор за разумные деньги.

Компания **Creative** — флагман звуковой компьютерной индустрии. В свое время торговая марка **Sound Blaster** стала именем нарицательным для всех звуковых карт, сейчас компания выпускает огромное количество мультимедиа-товаров, включая гарнитуры, например **HS300**.

При цене чуть большей, чем у Genius HS-04S, гарнитура HS300 от Creative производит куда более благоприятное впечатление благодаря неплохим басам и наличию хорошего микрофона.

Единственным минусом можно назвать неуверенные высокие частоты при воспроизведении. В остальном Creative HS300 оставил положительные впечатления.

ПЛЮСЫ

Хорошее звучание и качественный микрофон
Легкая конструкция
Оправданная цена

МИНУСЫ

Неуверенные верхние частоты

Logitech Internet Chat Headset

Logitech Internet Chat Headset стоит дорого, но качество звука оставляет желать лучшего.

Швейцарская компания **Logitech** была основана в **1981** году. Несмотря на то что она производит огромное количество компьютерной периферии, известность ей принесли именно мышки.

Первой в бой пойдет гарнитура **Logitech Internet Chat Headset**. «Ой, какие классные!» — сказала наша секретарша, когда увидела эту модель, — подкупили ее сменные цветные панели для амбушюр. В комплекте с «ушами» идут панели **4** цветов (красные, фиолетовые, оранжевые и черные). Что ж, да, в погоне за техническими показателями и эргономикой мы совсем забыли о красоте.

Оголовье модели, как и у HS-02N, опирается на шею. Недоумение вызвали только размеры оголовья, которое охватит даже бычью шею. Материал оголовья показался жестковатым, хотя это никак не влияет на функциональность — плотнее будут прилегать.

К сожалению, достоинства этой модели заканчиваются на сменных панелях. Гарнитура Internet Chat Headset на 100% оправдывает свое название — она подходит исключительно для передачи голоса. Звучание самих наушников оказалось ниже среднего: песок в верхнем диапазоне, невнятные нижние и средние частоты. Если учесть еще и цену ($**35**), то эту модель мы не стали бы вам рекомендовать.

ПЛЮСЫ

Сменные цветные панели

МИНУСЫ

Огрехи в низких и высоких частотах
Завышенная цена, учитывая качество звука

Logitech Stereo USB Headset 250

Logitech Stereo USB Headset 250 — одна из немногих моделей, которая использует преобразователь цифрового сигнала.

Модель **Logitech Stereo USB Headset 250**, как видно из названия, сделана под **USB**-порт — в конструкции присутствует преобразователь цифрового сигнала в аналоговый. Выглядит преобразователь как небольшая коробочка на кабеле. Таким наушникам не нужна звуковая карта в принципе, они сами себе звуковая карта. У подобного решения есть свои плюсы и минусы. Среди плюсов — независимость от звуковой карты, отсутствие потерь на коммутационных контактах и более «цифровой» звук. К минусам можно отнести ограниченность использования таких гарнитур — только с компьютерами, а главное, ваша **Audigy 2 ZS** или **Audigy 4 Pro** не будет использоваться. Последний минус может отпугнуть многих заядлых игроков.

Качество звука у Stereo USB Headset 250 находится на достойном уровне — отличные средние частоты с хорошими низами и верхами (с незначительными огрехами) хорошо передают стереопанораму. Микрофон не вызвал нареканий, голос передается отлично, без всяких посторонних шумов.

Эргономика порадовала — амбушюры открытого типа на шарнирном креплении отклоняются на небольшой угол в любом направлении, что очень удобно. Не очень понравилась обшивка подушек, которая, судя по всему, сделана из синтетического кожзама.

Logitech Stereo USB Headset 250 — действительно качественный продукт, который придется по вкусу многим пользователям. Без мелких недочетов не обошлось, но они не портят общей картины.

ПЛЮСЫ
Хорошее звучание и запись
Независимость от звуковой карты
МИНУСЫ
Отсутствие регулятора громкости
Неприятный материал обшивки амбушюр

KOSS CS-80 и CS-100

KOSS CS-80 и CS-100 отличаются друг от друга только конструкцией оголовья.

История компании KOSS насчитывает уже более **50** лет. Организованная **Джоном Си Коссом** (**John C. Koss**) в **1953** году, сейчас компания производит широкий спектр звукового оборудования, но **90**% ее оборота составляют именно наушники и гарнитуры. Судя по характеристикам на сайте, вся линейка гарнитур (за исключением пары-тройки моделей) является модификациями одной модели, различающимися только конструктивно. К примеру, **CS-95** — это те же **CS-100**, только «одноухие», а **CS-6** — то же самое, если приделать к CS-100 регулятор громкости и убрать микрофон.

В нашу лабораторию попали только две модели — **CS-80** и CS-100. Первая представляет собой модификацию с шейным оголовьем и гибким микрофоном. В CS-100 использована стандартная конструкция. В целом обе модели схожи — легкие, удобные, с поролоновыми амбушюрами открытого типа.

Звук у наушников приятный, без явных провалов и артефактов, свойственных моделям этой ценовой категории. Все это плюс легкая конструкция позволяют KOSS CS-100 и CS-80 бороться за звание «**Лучшая покупка**». Единственное, чего в них не хватает, так это регулятора громкости.

ПЛЮСЫ
Отличное соотношение цена/качество
Хорошее звучание
Легкая и удобная конструкция
МИНУСЫ
Отсутствие регулятора громкости

Plantronics DSP-500

Plantronics DSP-500 порадует вас великолепным звучанием.

Основанная в **1961** году в США, компания **Plantronics** уже в **1964** году производила аппаратуру для использования в авиационной технике и космических программах **NASA**. Более того, гарнитуры компании побывали даже на Луне, первые слова с лунной поверхности передавались всему миру именно через гарнитуру Plantronics (!).

Вообще, эта компания является одной из немногих, которые специализируются исключительно на гарнитурах — профессиональных, мультимедийных, мобильных.

Пришло время тяжелой артиллерии — Plantronics **DSP-500**. Еще одна цифровая USB-гарнитура с преобразователем сигнала. Преобразователь этот, надо сказать,

Модель	Genius HS-02N	Genius HS-04S	Genius HS-04V	Creative HS300	Logitech Internet Chat Headset	Logitech Stereo USB Headset 250	KOSS CS-80	KOSS CS-100	Plantronics DSP-500	Sennheiser PC 130	Sennheiser PC 140	Sennheiser PC 155 USB
Частотный диапазон наушников	20 Гц-20 кГц	20 Гц-20 кГц	20 Гц-20 кГц	20 Гц-15 кГц	20 Гц-20 кГц	20 Гц-20 кГц	15 Гц-25 кГц	30 Гц-16 кГц	20 Гц-20 кГц	30 Гц-18 кГц	40 Гц-20 кГц	18 Гц-22 кГц
Частотный диапазон микрофона	20 Гц-20 кГц	50 Гц-20 кГц	50 Гц-20 кГц	380 Гц-15 кГц	100 Гц-10 кГц	100 Гц-16 кГц	—	—	100 Гц-10 кГц	80 Гц-15 кГц	80 Гц-15 кГц	80 Гц-15 кГц
Сопротивление	32 Ом	32 Ом	32 Ом	32 Ом	32 Ом	—	60 Ом	32 Ом	—	32 Ом	32 Ом	32 Ом
Регулятор громкости	Есть	Есть	Есть	Есть	Есть	Нет	Нет	Нет	Есть	Есть	Есть	Есть
Тип подключения	miniJack	miniJack	miniJack	miniJack	miniJack	USB	miniJack	miniJack	USB	miniJack	miniJack	USB или miniJack
Цена	$8	$12	$27	$17	$35	$42	$24	$20	$105	$46	$57	$160

немалых размеров — сопоставим с небольшим мобильным телефоном. В этой модели использованы амбушюры открытого типа, которые шарнирно закреплены на раздвижном оголовье, на внутренней стороне которого находится амортизирующая лента. Несколько непривычно, что у микрофона ограничен угол поворота.

О преимуществах и недостатках цифровых гарнитур мы уже поговорили выше, обсуждая аналогичное решение от Logitech, все они справедливы и по отношению к DSP-500 — главным образом это невозможность использования звуковой карты. Однако у модели от компании Plantronics есть свой звуковой процессор, способный добавлять различные эффекты типа Hall, Room и т.д. Все эти режимы можно устанавливать через фирменное программное обеспечение, которое, по сути, является обыкновенным микшером с эквалайзером.

К звуку претензий практически нет — крупные диффузоры динамиков позволяют великолепно прорабатывать глубокие басы, в других диапазонах паразитных артефактов не было замечено. Микрофон прекрасно пишет голос без искажений и ненужных шумов.

Plantronics DSP-500 стала одной из самых дорогих моделей обзора, но за свои деньги вы получите качественный продукт с хорошим звучанием и различными примочками вроде звукового процессора.

ПЛЮСЫ
Использование звукового процессора Независимость от звуковой карты
МИНУСЫ
Высокая цена

Sennheiser PC 130 и PC 140

Как и в случае с KOSS, Sennheiser PC 130 и PC 140 отличаются только конструкцией оголовья.

И напоследок самое вкусное — гарнитуры от Sennheiser. История этой немецкой компании ведет отсчет еще с **1945** года, когда **Фриц Шенхейзер** (**Dr. Fritz Sennheiser**) основал **Laboratorium Wennebostel** — компанию, занимающуюся производством музыкального оборудования. В **1947** году был выпущен первый оригинальный микрофон, а в **1958** — разработана беспроводная микрофонная система. Уже в следующем году был создан первый стереофонический микрофон.

Однако от истории вернемся ко дню сегодняшнему — Sennheiser **PC 130** и **PC 140**. Легкое пластиковое оголовье, поролоновые амбушюры открытого типа на шарнирном креплении. Микрофон на свободно поворачивающейся пластиковой штанге. Вот так все по-немецки четко, сухо и практично. Различия между двумя моделями заключаются только в строении оголовья, у PC 130 оно стандартное, а у PC 140 — с опором на шею.

Звучание — на высоте, лишь верхним частотам немного не хватает прозрачности, но это уже привилегия изделий более высокого ценового уровня. Микрофон с отлично реализованным шумоподавлением справляется с передачей голоса и в шумном помещении.

Обе гарнитуры нам понравились — прослеживается немецкая педантичность и внимание к мелочам. В комплект с PC 140 входит даже резиновая муфта для фиксирования микрофона в вертикальном положении.

ПЛЮСЫ
Чистый звук Легкая и качественная конструкция
МИНУСЫ
Относительно высокая цена

Sennheiser PC 155 USB

Sennheiser PC 155 USB можно подключать как через USB-порт, так и через miniJack.

Заключительной моделью в нашем марафоне стала **Sennheiser PC 155 USB** с цифровым преобразователем. В конструкции наушников использовано пластиковое оголовье со смягчающей подушкой, крупные амбушюры открытого типа на шарнирном креплении, микрофон на свободно поворачивающейся штанге идентичен тому, что был использован в модели PC 130.

Обсуждая USB-модели гарнитур, мы не раз упоминали о некоторых недостатках, присущих этому решению. Модель PC 155 USB лишена их, причем сделано это простым и изящным способом. К преобразователю сигнала наушники подсоединяются посредством miniJack, если у вас есть хорошая звуковая карта, вы можете подключить наушники к ней, если нет — подключаетесь через USB. Все гениальное просто.

Звучание наушников, как и следовало ожидать, — на высоком уровне. Даже верхний диапазон частот, который обычно туго дается, заслуживает похвалы, а с басами нет проблем вообще. Крупные, глубокие амбушюры отлично изолируют от внешних источников звука.

Разноцветную радугу положительных качеств перечеркивает ценник. Отвалить за игровую гарнитуру $**120** решится не каждый. Тут уже решайте сами.

ПЛЮСЫ
Удачная конструкция Отличное звучание и запись Универсальность подключения
МИНУСЫ
Высокая цена

Заключение

После долгих тестов и прослушиваний мы подошли к логичной развязке. Звание лучшей покупки по праву заслуживают модели гарнитур от Creative (HS300) и KOSS (CS-100) — неплохой звук вкупе с качественным микрофоном и невысокой ценой делают их лучшими в своем классе.

Модели Logitech Stereo USB Headset 250 и Sennheiser PC 130 как нельзя лучше показали себя в тестах и станут прекрасным выбором за разумные деньги — в них есть все что нужно, включая регулятор громкости.

Отдельного упоминания заслуживают Plantronics DSP-500 и Sennheiser PC 155 USB — обе модели отличаются заоблачными ценами и прекрасным звучанием. Первая хороша тем, что в ней есть звуковой процессор, способный добавлять различные эффекты присутствия, а вторая модель поразила нас не только шикарным звуком, но и гибкостью — возможностью подключать наушники как через USB-порт, так и через стандартный miniJack. ■

Благодарим следующие компании:
Российское представительство ***Creative*** *(**www.creative.ru**) — HS300;*
Российское представительство ***Logitech*** *(**www.logitech.ru**) — Internet Chat Headset, Stereo USB Headset 250;*
Российское представительство ***KOSS*** *(**www.koss.ru**) — CS-80, CS-100;*
Российское представительство ***Plantronics*** *(**www.plantronics.ru**) — DSP-500;*
*“**Бюрократ**” (**www.buro.ru**) — Genius HS-02N, HS-04S, HS-04V;*
Multimedia Club *(**www.mpcclub.ru**) — Sennheiser PC 130, PC 140, PC 155 USB .*

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

ТЮНИНГОВАННЫЕ ТОРМОЗА

Обзор NVIDIA GeForce 6200 TurboCache

Дмитрий Чеканов

Традиционно рынок графических карт делится на несколько сегментов. Можно найти экстремальные решения за **$500**, которые обеспечат невероятную скорость в играх, карточки за **$250**—**$350** с высокой производительностью, однако наибольшей популярностью пользуются модели стоимостью **$100**—**$150**. Здесь вопрос экономии выходит на первое место и в ход идут все средства: урезание шины памяти, установка медленной памяти, переход на дешевые вентиляторы, отказ от **DVI**-выхода. Все вместе это приводит к существенному снижению производительности и возможностей.

С появлением шины **PCI Express x16** у производителей появилась еще одна возможность сэкономить. Этот интерфейс обеспечивает пропускную способность **4** Гбайт/с в обе стороны одновременно, в то время как классический **AGP 8x** выдает в сторону видеокарты **2** Гбайт/с, а обратно — всего **256** Кбайт/с, притом лишь поочередно. Современные видеокарты не используют все возможности PCI Express, поэтому она не приносит выигрыша по сравнению с AGP.

Как раз большая незадействованная пропускная способность PCI Express подтолкнула NVIDIA к идее установить на видеокарту меньший объем памяти, а дефицит восполнить за счет оперативной памяти. К слову сказать, ATI также предложила подобную идею, но до сих пор она не реализована на практике, а вот конкуренты из NVIDIA уже подсуетились и представили широкой общественности технологию TurboCache.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Материнская плата	MSI 915P Neo2 (i915P)
Процессор	Intel Pentium 4 540, (3,2 ГГц, 800 МГц, 1024 Кбайт)
Память	2x512 Мбайт DDR-2 SDRAM 533 МГц
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 120 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Оптический привод	Hitachi GD-7000 (IDE)
Драйвера для чипсета	Intel Chipset Software Installation Utility 6.3.0.1007
Драйвера для ATI	Catalyst 5.1
Драйвера для NVIDIA	ForceWare 71.20
Операционная система	Windows XP Pro SP1, DirectX 9.1c

Технические характеристики NVIDIA GeForce TurboCache

GeForce 6200 TurboCache 16-TC/128 MB — 16 Мбайт локальной памяти (32 бита) на карте. Карта может использовать до 112 Мбайт системной памяти. Тактовые частоты: 350 МГц — ядро, 700 МГц — память.

GeForce 6200 TurboCache 32-TC/128 MB — 32 Мбайт локальной памяти (64 бита) на карте. Карта может использовать до 96 Мбайт системной памяти. Тактовые частоты: 350 МГц — ядро, 700 МГц — память.

GeForce 6200 TurboCache 64-TC/256 MB — 64 Мбайт локальной памяти (64 бита) на карте. Карта может использовать до 192 Мбайт системной памяти. Тактовые частоты: 350 МГц — ядро, 550 МГц — память.

NVIDIA GeForce 6200 TurboCache

Обычная карта **GeForce 6200** базируется на графическом чипе **NV43** (**GeForce 6600**), для **GeForce 6200 TurboCache** была разработана абсолютно новая модификация — **NV44**. Чтобы удешевить ядро, его изначально оснастили всего четырьмя конвейерами. Подобно NV43, этот GPU также использует три вершинных блока, но всего два пиксельных конвейера вместо четырех.

GeForce 6200 TurboCache поддерживает **16**, **32** или **64** Мбайт памяти. Для современных трехмерных приложений этого мало. Чтобы восполнить недостаток, графический чип использует основную память ПК. В теории скоростной интерфейс PCI Express должен обеспечить достаточную пропускную способность, однако это решение нельзя назвать быстрым по сравнению с пропускной способностью локальной памяти на карте. К примеру, **GeForce 6800 Ultra** обеспечивает скорость **36,5** Гбайт/с по **256**-битной шине памяти, PCI Express x16 — всего **4** Гбайт/с. Это в два раза быстрее, чем AGP 8x, но будет ли этого достаточно?

Новые карты используют эксклюзивный доступ к локальной памяти, хотя у оперативной памяти хватает и других потребителей — центральный процессор, периферийные устройства и т.д. В итоге для графической карты остается немного.

ПРИНЦИП РАБОТЫ TURBOCACHE

За использование системной памяти отвечает специальный драйвер **TCM** (**TurboCache Manager**), который динамически определяет требуемое количество памяти. Благодаря блоку **MMU** (**Memory Management Unit**) графический процессор может напрямую записывать данные в системную память, а также считывать оттуда необходимую информацию. Объем выделяемой оперативной памяти зависит от локальной памяти карты, а также от требований приложений и игр к памяти. Технология TurboCache позволяет получить доступ к буферу до **128** Мбайт или все **256** Мбайт в случае с GeForce 6200 TC 64 Мбайт. Для этого в компьютере должно быть установлено не меньше **512** Мбайт памяти. Как только приложение завершит свою работу, память будет вновь передана операционной системе. Такой подход — динамическое выделение памяти — негативно влияет на производительность.

Пропускная способность встроенной памяти для карты GeForce 6200 TC 16 Мбайт составляет **2,8** Гбайт/с, для GeForce 6200 TC 32 Мбайт — **5,6** Гбайт/с, а GeForce 6200 TC 64 Мбайт —

GeForce 6200 станет лучшим выбором среди бюджетных видеокарт.

3D MARK 05	
GeForce 6200	**1517**
GeForce 6200 TC 64 Мбайт	1173
GeForce 6200 TC 32 Мбайт	1082
GeForce 6200 TC 16 Мбайт	912
GeForce PCX 5750	629
Radeon X300	1055
Radeon X300 SE	814

4,4 Гбайт/с. Следует принять во внимание и пропускную способность системной памяти — на современных материнских платах с **DDR400** в двухканальном режиме она составляет **6,4** Гбайт/с. Теоретически этого достаточно, однако на практике эту скорость использует далеко не одна графическая карта. В результате TurboCache будет бороться за пропускную способность с другими компонентами системы и это будет отражаться на производительности системы в целом.

Как только вы установите карту с TurboCache в компьютер, все технические детали будут скрыты от вашего внимания. Драйвер просто сообщит о доступном кадровом буфере **128** Мбайт, не различая локальную и системную память. Это огорчило, поскольку невозможно узнать, сколько памяти на видеокарте: 16 Мбайт или 32 Мбайт. Модель с 64 Мбайт памяти выявить легче, поскольку только у нее есть возможность установки кадрового буфера объемом 256 Мбайт.

Альтернативные решения

Для сравнения мы подобрали ряд популярных недорогих видеокарт от NVIDIA — **GeForce PCX 5750**, **GeForce 6200** и ATI — **Radeon X300 SE**, **Radeon X300 (LE)**. В этом крупном сравнительном тесте мы сможем узнать, какая бюджетная видеокарта стоит вашего внимания, а какая нет.

Стандартная карта GeForce 6200 базируется на графическом процессоре GeForce 6600, обладает четырьмя пиксельными конвейерами и тремя вершинными блоками. Память работает на частоте **550** МГц, в результате чего **128**-битная шина обеспечивает пропускную способность **8,8** Гбайт/с. Процессор работает на **300** МГц. На рынке существуют модели, оснащенные **64**-битной шиной памяти — их лучше избегать.

Модель **GeForce PCX 5750** (**NV36**) относится к первому поколению карт PCI Express от NVIDIA. Изначально графический процессор был разработан под AGP-шину, для работы с PCI Express используется специальный мост. Эта карта уже сошла со сцены, но до сих пор ее можно найти в продаже.

ATI Radeon X300 (**RV370**) также продается под названием **X300 LE**, но на самом деле перед нами старый знакомый — графический чип **Radeon 9600**. Он использует четыре пиксельных конвейера, два вершинных блока и **128**-битный доступ к памяти. Карта работает на частотах **325**/**400** МГц (ядро/память). Пропускная способность последней составляет **6,4** Гбайт/с.

Ядро **Radeon X300 SE** отличается от стандартного X300 переходом на **64**-битный интерфейс памяти. В результате пропускная способность снизилась до **3,2** Гбайт/с при одинаковых частотах.

GeForce 6200 TurboCache практически непригодна для игр — место ей в офисе.

FAR CRY				
	Low		Very High	
Разрешение	1024x768	1280x1024	1024x768	1280x1024
GeForce 6200	88,1	56,2	**22,9**	**14,5**
GeForce 6200 TC 64 Мбайт	60,7	36,6	16,0	9,9
GeForce 6200 TC 32 Мбайт	72,8	44,7	17,8	11,1
GeForce 6200 TC 16 Мбайт	41,2	19,8	12,5	6,3
GeForce PCX 5750	**102,8**	**65,7**	8,5	5,3
Radeon X300	90,3	57,2	17,6	10,9
Radeon X300 SE	52,5	32,1	14,2	8,8

DOOM 3				
	Low		High	
Разрешение	1024x768	1280x1024	1024x768	1280x1024
GeForce 6200	**42,5**	**27,8**	**39,6**	**26,4**
GeForce 6200 TC 64 Мбайт	20,8	12,9	19,1	12,1
GeForce 6200 TC 32 Мбайт	24,2	14,9	22,0	14,2
GeForce 6200 TC 16 Мбайт	14,0	8,6	13,4	8,3
GeForce PCX 5750	25,9	16,8	21,7	14,7
Radeon X300	19,3	12,3	18,6	12,2
Radeon X300 SE	14,0	8,8	13,3	8,7

HALF-LIFE 2				
	Low		High	
Разрешение	1024x768	1280x1024	1024x768	1280x1024
GeForce 6200	45,5	33,1	35,8	22,4
GeForce 6200 TC 64 Мбайт	46,9	30,3	31,6	19,4
GeForce 6200 TC 32 Мбайт	44,1	31,7	32,9	19,0
GeForce 6200 TC 16 Мбайт	41,2	26,8	27,4	15,0
GeForce PCX 5750	**56,0**	**39,6**	**40,6**	**26,5**
Radeon X300	49,9	35,1	39,1	23,7
Radeon X300 SE	44,6	29,6	33,3	19,9

Как мы тестировали

В нашем тесте мы сравнивали карты одного класса между собой. Используя бюджетные видеокарты в играх, приходится либо уменьшать разрешение, либо отключать некоторые графические опции, так как в противном случае играть будет невозможно. Все тесты мы проводили в разрешениях **1024x768** и **1280x1024** без использования анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания, за одним исключением, о котором скажем чуть ниже.

Карты мы тестировали в играх **Far Cry**, **Half-Life 2**, **Doom 3** в режимах настройки графики **Low** и **High**, а также в **3D Mark 05**. При этом в Far Cry мы использовали настройки качества Low и **Very High**. В Doom 3 при настройках High автоматически включается анизотропная фильтрация уровня **8x**.

Заключение

В Far Cry при высоких установках качества ни одна из карт не обеспечила достаточную скорость. При установках Low можно спокойно играть в Far Cry даже при разрешении 1280x1024. Здесь лидерами стали GeForce 5750, Radeon X300 и GeForce 6200. Карты с технологией TurboCache выглядят неубедительно, наибольшую производительность среди них показал вариант с 32 Мбайт памяти на борту.

В Doom 3, как и ожидалось, видеокарты показали низкую скорость. Это утверждение относится ко всем моделям без исключения. Только GeForce 6200 смотрелся более-менее достойно. Однако стоит оговориться, что комфортной игры можно добиться при средней скорости не менее **50** кадров в секунду. Что до карт с TurboCache, то наилучшую производительность вновь показала версия с 32 Мбайт памяти.

В Half-Life 2 все видеокарты обеспечили достаточную скорость при разрешении 1024x768 в обоих режимах качества. Максимальную производительность показала GeForce PCX 5750. Это связано с пониженной точностью вычисления шейдеров, что и стало ключом к столь хорошим показателям, но за это приходится расплачиваться худшим качеством картинки.

Подводя итоги, скажем, что карты с TurboCache в играх выглядят слабо. Идея воспользоваться локальной памятью компьютера смотрится интересно, но на деле это сильно снижает производительность в играх. Хотя новые видеокарты полностью поддерживают DirectX 9, от этого не становится легче. Только версия с 32 Мбайт памяти смогла показать приемлемые результаты — за счет высокой скорости памяти. Мощь GeForce 6200 TC 64 Мбайт сдерживает низкая частота памяти, а у GeForce 6200 TC 16 Мбайт сильно урезана шина памяти.

GeForce 6200 TurboCache стоят примерно **$55**—**$70**, а уже за **$90**—**$100** вы можете купить полноценную GeForce 6200 с 128 Мбайт памяти. Поэтому наш вам совет: не стоит экономить на видеокарте, лучше купите быструю карточку — пусть и за чуть большие деньги, — останетесь довольны. ■

*Благодарим сайт **www.thg.ru** за помощь в подготовке тестов.*

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Хвостатый светлячок

Как сделать модную мышку своими руками

Александр Марушин и Кирилл Пакутин

Сегодня мы решили поговорить о том, что всегда у нас под рукой, без чего немыслим современный компьютер, — мы поговорим о мышках. Моделей на рынке безумное количество, включая беспроводные варианты, однако в той или иной степени они вполне стандартны, максимум, что может быть оригинального в них, — так это слегка подсвеченное колесико...

Мышкам моддеров везет гораздо больше — у них колесико разливается ярко-синим или зеленым светом, а корпус светится всеми цветами радуги. Все это сделать не так сложно и самому, а эффект вас просто поразит — особенно в ночное время суток!

Итак, начнем наш эксперимент над компьютерной мышью. Подопытным кроликом выступит скромная супермодель **A4Tech SWOP-35PU**.

Луч света в темном царстве

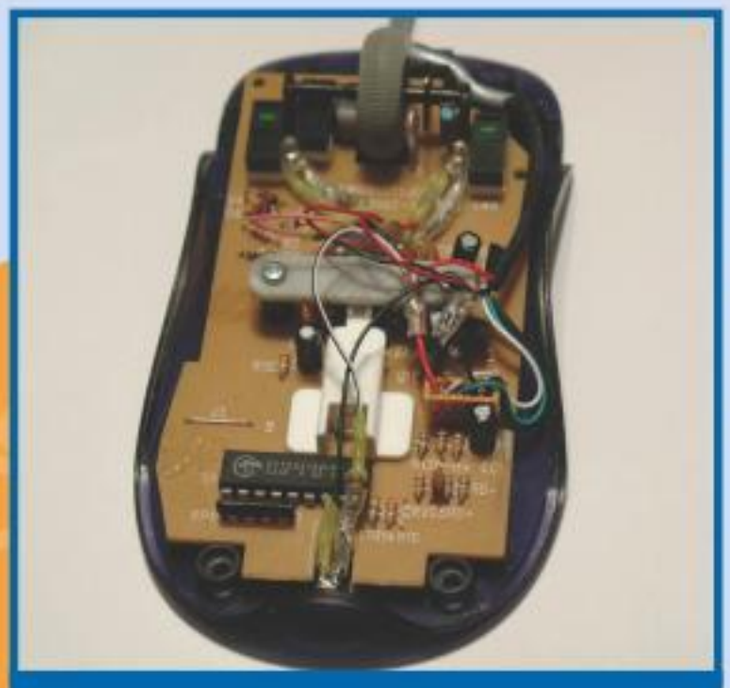
Сделать из простой мышки что-то оригинальное довольно просто. Для нашего симпатичного мода понадобятся собственно мышь, паяльник, припой, несколько **3** мм бескорпусных светодиодов (цвет и яркость на ваш выбор), резисторы к светодиодам для подключения к **5** В, провода, термоусадочные трубки (или изоляционные кембрики) и клей.

В нашем случае мы взяли три светодиода — пара синих (яркостью **2,5** кандел) и один белый (яркостью **5** кандел). В дополнение нашли сверхтонкие многожильные провода и прозрачную термоусадку. Заранее стоит откусить половину длины ножек у резисторов и найти тонкие провода (например, вытащить из **LPT**-кабеля). В случае если под рукой не оказалось бескорпусных светодиодов — можно обойтись и обычными, только придется напильником спилить их до минимальных размеров. Сделать это нужно по одной простой причине: в корпусе мышки очень мало места и приходится его экономить. Ввиду все той же компактности, паять надо очень аккуратно.

После всех приготовлений отключаем мышь от компьютера. Для начала снимаем тефлоновые накладки, если таковые есть, и отвинчиваем все винты. Далее нужно приподнять крышку мыши и аккуратно отделить ее от основной части. Будьте осторожней, так как пластиковые защелки, которыми дополнительно скрепляется мышь, хрупкие и их легко сломать.

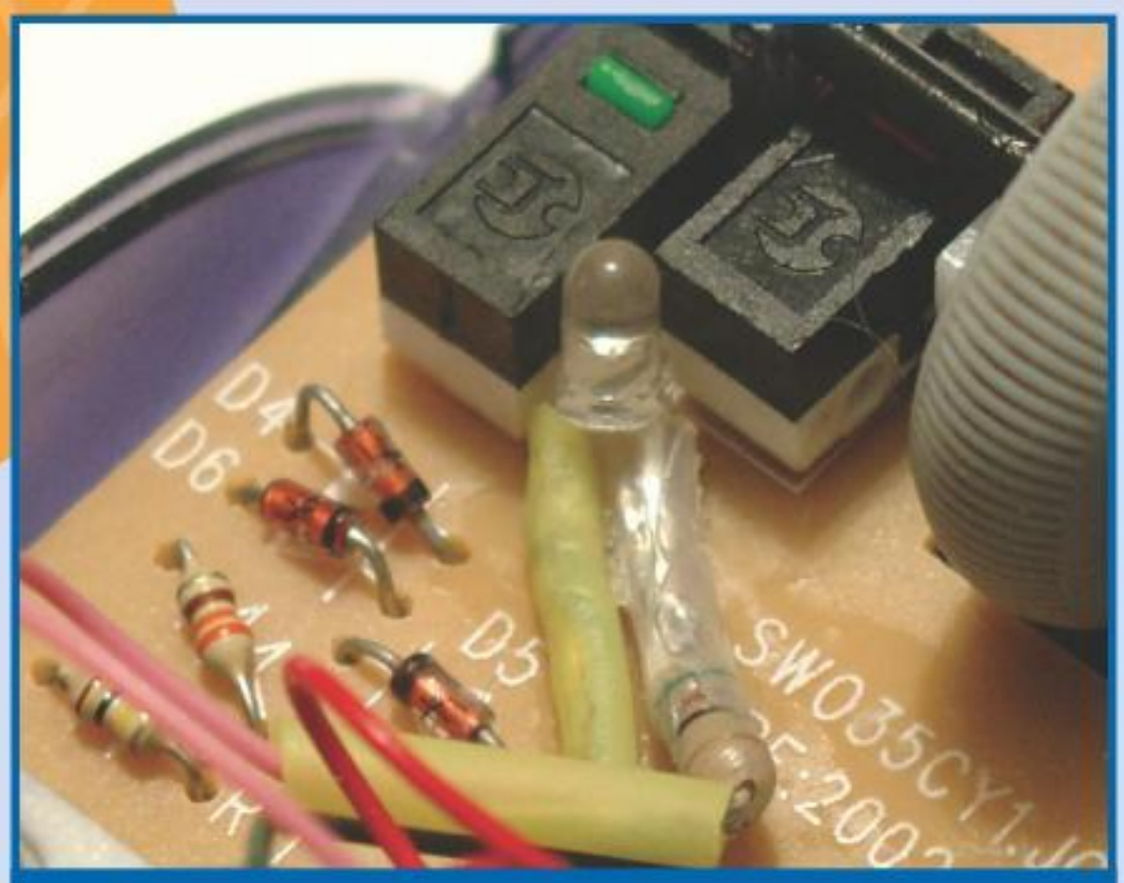
После успешной операции мы видим печатную плату, закрепленный светодиод и сенсор. К плате подходит **5**-контактный коннектор: два черных, красный, белый и зеленый провода. Теперь разрезаем красный и один из черных проводов на выбор. Параллельно припаиваем наши провода, а к ним — резисторы и светодиоды. Плюс — к красному, а минус — к черному проводу. Не забудьте надеть на них кембрики, их же необходимо надеть и на ножки светодиодов. Для соединения резисторов и светодиодов подойдут провода длиной **3**—**5** см.

Когда все спаяно, возьмем в руки клей, капнем маленькую капельку на плату и прижмем к ней ножки, предварительно согнув их



Припаивать диоды и резисторы нужно очень аккуратно.

A4Tech SWOP-35PU — герой нашего романа.



Все оголенные провода и резисторы нужно прятать под кембрики.

Самое время вырезать заготовку из оргстекла.

Раз-два-три! Елочка, гори!

(только не приклейте свои пальцы к печатной плате). Клей засохнет через **5—7** секунд.

Теперь самое время подключить разъем обратно к плате, а USB-кабель мышки — в соответствующий разъем компьютера и проверить, все ли работает.

Если все правильно сделано, то подключенные светодиоды должны загореться. После этого можно собирать мышку, однако не торопитесь это делать — наш мод еще не окончен!

Мышиный нос с подсветкой

Наш эксперимент над мышкой на этом не закончился. Теперь мы займемся ее носом — колесом прокрутки. Нам понадобится кусок оргстекла не тоньше ширины колесика (мы же взяли большой кусок толстого, четырехсантиметрового, оргстекла и отпилили необходимую часть). Кроме этого нам будет необходим дремель, отрезные и шлифовальные круги для него, напильники и сверла.

И снова мы разбираем мышку, отделяем пластиковую часть, на которой закреплено колесико. Под ним располагается маленькая пружинка, которую не стоит терять — она отвечает за упругость нажатия.

Снимаем резиновое колесико с пластиковой опоры. Теперь возьмем его и обведем примерный контур на оргстекле — обводить надо с небольшим запасом.

С помощью отрезного круга и дремеля вырезаем кусок стекла по контуру, после чего беремся за шлифовальную насадку и закругляем углы заготовки. Теперь просверливаем в центре будущего колесика отверстие.

Берем насадку для дремеля с резинкой для крепления шкурки и надеваем на нее нашу заготовку. Главное — не высверлить большее отверстие, чем у самой насадки. Если нет насадки, то возьмите тупое толстое сверло и намотайте на него изоленту до нужного объема, чтобы закрепить заготовку колесика.

Вставляем получившуюся насадку в дремель, кладем напильник и начинаем шлифовать будущее колесико на средних оборотах. После этого мы получили идеально круглое кольцо. Не забудьте придать ему выпуклую форму, иначе оно будет неудобным в использовании. С помощью шлифовальной насадки доведем внутреннее отверстие до нужных размеров.

Теперь осталось собрать наше колесо прокрутки. Если новое кольцо не налезает — нужно его подточить. Важно, чтобы новое кольцо не задевало внутренностей мыши, так что в случае необходимости просто еще сточите его. После подгонки и всех мучений мы, наконец, собираем наше колесико и устанавливаем его в мышку.

Подсветку делать не нужно, этим вопросом мы занялись еще в начале статьи — нужно только развернуть светодиоды на колесико и собрать все обратно.

Подключаем к компьютеру многострадальный манипулятор и любуемся своей работой. На этот раз это все, но ведь всегда можно сделать нечто большее, а значит — на этом моддинг мыши не останавливается. Мы желаем вам удачных модов и оригинальных идей! ■

Выражаем благодарность за помощь в подготовке статьи сайту ***www.allcmg.net***

Вот теперь наш мод закончен — шампанское в студию!

ТРИ БУКВЫ, КОТОРЫЕ ИЗМЕНИЛИ МИР

История развития платформы PC. Часть 2

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Итак, первая модель персонального компьютера фирмы **IBM** — **IBM PC** — со дня на день готова была ринуться в атаку на кошельки потребителей. А в это время компания **Microsoft** в дикой спешке доводила до ума операционную систему **MS-DOS**.

Широко распространено мнение, что Гейтсу и возглавляемой им компании просто повезло, что IBM остановила выбор именно на их операционной системе. Да, без везения не обошлось, однако при ближайшем рассмотрении становится понятно, что, как и в случае с самим IBM PC, списать успех MS-DOS на одну лишь слепую удачу нельзя.

Победный марш IBM PC и MS-DOS

На секунду вернемся к переговорам IBM с софтверными компаниями по поводу ПО и операционной системы для готовящегося к выходу IBM PC. Изначально руководство IBM планировало продавать свою первую массовую персоналку с предустановленной ОС **CP/M** и интерпретатором языка **BASIC**. В качестве «поставщика» BASIC вполне логично была выбрана Microsoft, которая на тот момент считалась ведущей компанией по портированию этого интерпретатора под различные платформы. По поводу операционной системы переговоры велись с **Digital Research**, обладавшей лицензией на систему, и лично с создателем CP/M — **Гарри Килдуэллом**. Именно непонятное поведение Килдуэлла, фактически сорвавшего переговоры Digital Research с IBM, позволило Биллу Гейтсу перехватить инициативу и выдвинуть предложение о создании собственной ОС для IBM PC.

Операционной системы для процессора **Intel 8088** у Microsoft на тот момент не было, но Гейтс знал, где такую систему достать. Незадолго до описываемых событий **Тим Паттерсон**, программист фирмы **Seattle Computer Products**, создал свой собственный аналог системы CP/M, названный **QDOS** (**Quick & Dirty Operating System**, буквально — «операционная система, сделанная на скорую руку»). Для того чтобы приобрести эксклюзивные права на эту операционку, Microsoft нужно было раскошелиться на $**50000**. С учетом того, что сумма всей сделки с IBM по созданию операционной системы и интерпретатора составляла всего $**80000**, риск был немалым. Тем не менее Гейтс решил пойти ва-банк и не только выкупил права на QDOS, но и переманил к себе Тима Паттерсона.

И вот в сентябре **1981**-го IBM PC поступил в продажу. Окончательная аппаратная конфигурация этой машины выглядела следующим образом: процессор Intel 8088 с тактовой частотой **4,77** МГц, **16** Кбайт оперативной памяти, расширяемой до **640** Кбайт, монохромный монитор, позволявший отображать **24** строки по **80** символов в каждой. В качестве внешнего носителя использовался кассетный магнитофон, однако опционально поставлялся и дисковод для **5**-дюймовых дисков емкостью **160** Кбайт. Первоначальная стоимость IBM PC составляла $**3000**.

Поскольку MS-DOS (тогда она еще называлась **PC-DOS**) не особо впечатлила IBM, покупателям предлагались два варианта программной комплектации — с MS-DOS и с **UCSD Pascal P-system**. Чуть позже, когда PC стал стремительно набирать популярность, Digital Research пошла на попятную, в результате чего появился еще один вариант комплектации — с **CP/M-86**. Однако пользователи в массе своей предпочитали брать компьютеры именно с MS-DOS, в первую очередь из-за ее низкой стоимости. Сравните сами: MS-DOS стоила всего $**60** против $**175** за CP/M-86 и $**450** за UCSD Pascal P-system.

Такая невысокая цена объяснялась просто — за смехотворную сумму ($80000) Microsoft продала IBM право устанавливать MS-DOS на любое количество компьютеров, которое она реализует. Однако контракт не был эксклюзивным, Microsoft сохранила за собой право продавать операционную систему другим участникам рынка и активно пользовалась этим правом. Главная ставка делалась на долгосрочную перспективу захвата IBM PC — рынка персональных компьютеров.

Вот что говорит о событиях этого времени сам Гейтс: «Мы не ставили прямую цель заработать деньги на IBM, нам было выгоднее другое — лицензировать MS-DOS всем компьютерным компаниям, предлагавшим машины, совместимые с IBM PC. IBM могла свободно использовать программное обеспечение Microsoft, но у нее не было эксклюзивной лицензии или контроля за будущими улучшениями. Так Microsoft стала передавать другим компаниям лицензии на свою программную платформу».

Тем временем продажи PC, которые впервые стали продаваться через независимые розничные торговые сети, росли темпами, которые удивили даже само руководство IBM. Не последнюю роль в популярности PC сыграла и Microsoft, за копейки отдававшая свою MS-DOS направо и налево, в результате чего ассортимент программ под эту систему стал расти не по дням, а по часам. Довольно быстро отреагировали на новое модное веяние и разработчики железа, в рекордные сроки засыпавшие рынок дополнительными устройствами для PC: мониторами, клавиатурами, дисководами, платами расширения памяти и так далее.

Для закрепления успеха IBM решила выпустить усовершенствованную модель — **IBM PC/XT** (**eXTended**). Появившийся в марте **1983** года XT был оснащен жестким диском емкостью **10** Мбайт, **128** Кбайт ОЗУ на борту, а кассетный магнитофон в нем был заменен на флоппи-дисковод для 5-дюймовых дискет емкостью **360** Кбайт. Стоимость XT в год выпуска составляла $**5000**.

Несмотря на возросшую цену, эту модель ждал еще больший успех. Он объясняется тем, что к моменту выхода XT у пользователей этой платформы был широкий выбор дополни-

Возможность расширения функций ПК сыграли на руку успеху IBM PC.

Compaq Portable PC — первая ласточка среди клонов IBM PC.

тельных устройств и программного обеспечения. Перечислим самые знаменитые программные пакеты для PC, уже существовавшие в то время: текстовые редакторы **WordStar** и **WordPerfect**, СУБД **DBase**, **Norton Utilities**, **PC-Talk** (утилита для модемной связи) и конечно же революционный пакет для работы с электронными таблицами — **1-2-3**, в котором впервые появились такие привычные для нас элементы интерфейса, как экранные меню.

Атака клонов

За полгода до выхода XT случилось еще одно знаменательное событие: безвестная на тот момент фирма **Compaq** выпустила первый клон IBM PC — **Compaq Portable PC**. Изюминка этого ПК заключалась в компактности — его можно было упаковать в чемоданчик среднего размера. Однако еще большую важность представлял сам факт выпуска компьютера, полностью совместимого с IBM PC. «Дурной» пример оказался заразительным, и вслед за Compaq IBM-совместимые компьютеры начали выпускать не только начинающие фирмы, но и крупные компании — например, такие как **Dell**. Клонирование IBM PC оказалось несложным занятием не только потому, что он представлял собой открытую архитектуру, но и потому, что IBM использовала при его создании готовые компоненты: купить процессор Intel и операционную систему Microsoft мог любой желающий.

Ожидала ли IBM чего-либо подобного? Многочисленные исторические свидетельства утверждают, что ожидала. Но слепо верила, что сторонние производители сосредоточат свои усилия в первую очередь на производстве комплектующих, а солидный авторитет IBM как крупнейшего производителя вычислительной техники поможет получить весомый перевес в конкурентной борьбе на рынке готовых ПК. Как известно, реальные события весьма сильно разошлись с оптимистичными прогнозами IBM.

Выпуск Compaq Portable PC стал первым тревожным звоночком. Второй прозвучал, когда уже сама IBM в ответ на клонирование своих ПК в марте **84**-го выпустила **PC Junior**, призванный потеснить конкурентов в сегменте домашних машин (PC и PC/XT позиционировались как компьютеры для бизнеса). У PC Junior была облегченная конфигурация, он подключался к телевизору и стоил всего **$1300**. Но в отличие от двух предыдущих моделей «джуниор» с треском провалился в продаже. Помимо проблем с дисководами и нестандартной раскладкой клавиатуры, у него был еще один большой недостаток — практически нулевой потенциал для расширения.

К счастью для IBM, у нее был еще один козырь, который был разыгран в августе **84**-го, — **IBM PC/AT**. Типичная конфигурация AT выглядела следующим образом: процессор **Intel 80286** с частотой **6** МГц, **512** Кбайт оперативной памяти и жесткий диск объемом **20** Мбайт. За счет возросшей конкуренции стоимость этого чуда техники в приведенной конфигурации не превышала стоимость IBM PC/XT по ценам **83**-го. При этом многие программы, написанные для PC и PC/XT, выполнялись на новой машине настолько быстро, что пришлось даже придумать специальное решение для снижения тактовой частоты процессора — кнопку **Turbo**, которая просуществовала в конструкции IBM-совместимых машин вплоть до эпохи **Pentium**. Кстати, впервые эту кнопку применила не IBM, а вездесущая Compaq.

Впервые кнопка Turbo появилась в IBM PC/AT.

В целом число технических нововведений, которые принесло использование нового процессора 80286, оказалось настолько большим, что на первых порах производители программного обеспечения просто не могли их все задействовать. С появлением **16**-разрядной шины данных стало возможным адресовать до **16** Мбайт оперативной памяти (такой объем в то время был только у больших ЭВМ). Помимо этого новый процессор поддерживал многозадачный режим и виртуальную память.

IBM PC/AT стал финальным аккордом компании на рынке IBM-совместимых компьютеров. К моменту его выпуска стратегия борьбы с голубым гигантом всеми конкурентами была выучена на пять с плюсом: предложить процессор с большей тактовой частотой и больше оперативной памяти за меньшую цену.

Попытки IBM хоть как-нибудь удержать этот участок фронта выглядели жалкими и больше были похожи на предсмертную агонию.

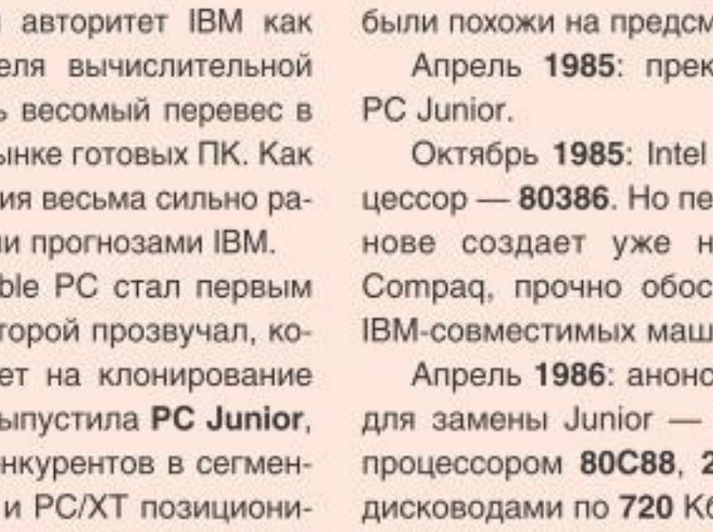
Апрель **1985**: прекращено производство PC Junior.

Октябрь **1985**: Intel выпускает новый процессор — **80386**. Но первой модель на его основе создает уже не IBM, а опять-таки Compaq, прочно обосновавшаяся на рынке IBM-совместимых машин.

Апрель **1986**: анонсирована новая модель для замены Junior — **IBM PC Convertible** с процессором **80C88**, **256** Кбайт ОЗУ, двумя дисководами по **720** Кбайт по цене **$2000**. PC Convertible постигает та же участь, что и PC Junior, — полный провал.

Сентябрь **1986**: анонсирована еще одна модель — **PC/XT Model 286** на базе Intel 80286 с конфигурацией как у типичной IBM PC/AT, но по цене **$4000**. Результат тот же — провал.

И, наконец, в начале **1987** года IBM официально объявляет о прекращении выпуска компьютеров семейства IBM PC.



IBM PS/2 стал лебединой песней компании на рынке ПК.

Голубой декаданс

Прекращение выпуска компьютеров IBM PC (полностью этот модельный ряд назывался **PC 5150**) еще не означало прекращение борьбы. В ответ на «агрессию» конкурентов IBM решает изменить правила игры и загнать выпущенного джина открытой архитектуры обратно в бутылку.

С этой целью инженеры IBM (к сожалению, уже без **Эстриджа**, который погиб в **1985**-м в авиакатастрофе) разработали новое семейство персональных компьютеров — **IBM PS/2** (**Personal System 2**). Главное отличие этой модельной линейки от серии IBM PC заключалось в использовании новой системной шины **MCA** (**Micro Channel Architecture**, микроканальная архитектура), которая была призвана заменить устаревшую к концу **80**-х шину **ISA** (**Industry Standard Architecture**, архитектура промышленного стандарта). ISA обеспечивала скорость передачи данных до **6** Мбайт/с, что не позволяло на полную катушку использовать потенциал новых процессоров семейства **Intel 80386**.

MCA, скорость обмена по которой составляла уже **20** Мбайт/с, по задумке IBM, должна была убить сразу двух зайцев — решить проблемы со скоростью обмена данными между процессором и памятью, а также прищучить многочисленных клонмейкеров. Раскрывать спецификации по MCA IBM не собиралась, планируя сосредоточить выпуск материнских плат и периферии для нового модельного ряда ПК в своих руках.

Intel 80386 обеспечивал невиданную производительность!

Не исключено, что подобный план мог стать успешным, если бы был приведен в действие на **2-3** года раньше: характеристики и потенциал у IBM PS/2 были на высоте. Но к **1987**-му независимые производители были уже настолько сильны, что, практически не напрягаясь, могли разработать свою собственную замену архитектуре ISA. Что они и сделали: группа компаний, в которую вошли **Epson**, **Hewlett-Packard**, **NEC**, **Compaq** и **Wyse**, выдвинули альтернативный стандарт, совместимый с ISA, — **EISA** (**Extended ISA**). Таким образом, проблема пропускной способности разрешилась и без участия IBM, которая вместо возврата утраченных позиций сама себя загнала в тупик несовместимости. Ситуация усугублялась тем, что на рекламную кампанию IBM PS/2 и MCA были угроблены миллионы, поэтому продавать машины этого семейства по конкурентоспособной цене IBM не смогла бы даже при всем желании.

Результат оказался предсказуемым: первоначально, на волне рекламной компании, IBM PS/2 получил определенный успех, но вскоре был вытеснен более расторопными конкурентами. И если неудачи с Junior, PC Convertible и PC/XT Model 286 еще можно было списать на случайность, то закат PS/2 ознаменовал собой логичное завершение инженерных и маркетинговых просчетов. Финал известен: к началу **90**-х IBM подняла белый флаг, полностью отказавшись от производства персоналок.

Последующие несколько лет в силу инерции термин «IBM-совместимые» еще был в ходу, но в конце концов уступил место просто «PC». С этого момента заканчивается история персональных компьютеров IBM PC и начинается новейшая история самой массовой и популярной платформы в истории персональных компьютеров. ■

(продолжение следует)

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

FSP FSP400-60THN

Качество блоков питания очень сильно зависит от марки. Несмотря на это, производители недорогих корпусов очень часто оборудуют свои решения самыми простыми БП в расчете на то, что при виде надписи «noname» на блоке питания бежит прочь лишь сотая часть покупателей. Остальные ведь берут! И неважно, что большая часть второсортных БП через пару лет перегорает, порой унося с собой в мир иной либо материнскую плату, либо видеокарту, либо винт, а если не повезет — все вместе. Дабы избежать подобных проблем, лучше сразу купить качественный блок питания.

Отличную репутацию заслужили блоки питания **FSP Group**, поэтому мы решили уделить внимание последней модели этой компании — **FSP400-60THN**. Новинка соответствует версии стандарта **ATX12V 2.0** и обладает двумя выходами **+12**В. Привычный **20**-контактный разъем питания материнской платы заменен **24**-котактным, что позволит использовать БП во всех современных системах.

В корпус блока питания встроен **120**-мм вентилятор, скорость вращения которого регулируется в зависимости от нагрузки. Во время работы он практически не шумит. Все шлейфы достаточно длинные, так что проблем с использованием блока питания в больших корпусах не возникнет. К сожалению, для питания Serial ATA винчестера есть всего один разъем.

Что?	блок питания
Почему?	мощный и очень надежный
Сколько?	*$47*
Где?	*www.megashop.ru*

Технические характеристики ● **Мощность:** 400 Вт ● **Встроенный кулер:** 120-мм ● **Энергопотребление:** 1 Вт (в спящем режиме) ● **Размеры:** 150x86x140 мм

HP DeskJet 6623

Компания **Hewlett-Packard** совсем недавно начала поставки струйного принтера **DeskJet 6623**. Данная модель отличается от других наличием встроенного интерфейса **Ethernet**, благодаря чему к принтеру можно одновременно подключить до пяти ПК. Зачем эта функция рядовому игроку? Да, наверное, незачем, если компьютер не подключен к локальной сети. А так — можно скинуться и купить один принтер на несколько человек. Печатать на дисках **DeskJet 6623** не умеет, а вот курсовик в сжатые сроки распечатать или фотку в прекрасном качестве — это всегда пожалуйста.

Работает принтер очень шустро. В режиме черно-белой печати он выдает до **30** листов в минуту. Этой скорости хватит не только для дома, но и для офиса, в котором нужно много и быстро печатать. За дополнительную плату в нагрузку к принтеру можно получить лоток на **250** листов и модуль двусторонней печати.

Что?	струйный принтер
Почему?	качественная и быстрая печать
Сколько?	*$180*
Где?	*www.oldi.ru*

Технические характеристики ● **Разрешение при печати:** 4800x1200 точек на дюйм ● **Скорость печати:** до 30 страниц в минуту ● **Емкость подающего лотка:** 150 листов ● **Совместимость с ОС:** Microsoft Windows 98/Me/2000/XP ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Габариты:** 451x367x144 мм ● **Масса:** 6 кг

USB Hub & Warmer

Любителям кофе и других горячих напитков посвящается. Не секрет, что во время сетевых баталий то и дело приходится отрываться от горячей кружки для того, чтобы одолеть очередного врага. В результате минут через сорок остается полкружки крепкого, ароматного и... холодного кофе! Что делать? Не выливать ведь, вот и приходится допивать таким, какой есть. Но если вам это надоело, обратите внимание на нашу следующую новинку — **USB Hub & Warmer**. Под этим именем скрывается нагреватель кофе с функциональностью USB-тройника.

Четыре дополнительных USB-порта окажутся весьма кстати, если нужно скачать фото с камеры, зарядить плеер или, например, подключить внешний жесткий диск. К тому же не придется лезть под стол, ведь нагреватель устроится где-нибудь рядом с монитором.

На корпусе устройства расположена кнопка включения нагрева, так что по мере необходимости можно то включать, то выключать его. Во-первых, это удобно, а во-вторых, вероятность обжечься сводится к минимуму. Да, кстати говоря, берегите пальцы — стальная поверхность нагревателя очень горячая. Сам корпус при этом практически не нагревается, так что флэшки можно тасовать, даже когда греется кофе.

Что?	нагреватель кофе с функциональностью USB-тройника
Почему?	навсегда забудете, что такое холодный чай или кофе
Сколько?	*$16*
Где?	*www.pcdesign.ru*

Технические характеристики ● **Длина шнура:** 180 см ● **USB-разъемы:** 4 штуки ● **Интерфейс:** USB ● **Размеры:** 20x100x95 мм

Microlab UPS-650GP

Сегодня самым злым врагом компьютера смело можно назвать энергетический кризис. Попробуйте угадать, когда в очередной раз выключат свет. Все остальное — вирусы, хакеров, спам — можно победить при помощи соответствующих программ. На самом деле, и против злых электриков, то и дело пытающихся навредить нашему железу, есть прием. Имя ему — источник бесперебойного питания (**ИБП**).

Устройство отлично справляется с перепадами напряжения и даже после отключения электричества дает пользователю возможность сохранить игру, докачать порнофильм и завершить работу компьютера как положено. Сегодня прилавки компьютерных магазинов заставлены самыми разными моделями ИБП, поэтому, чтобы приобрести достойный экземпляр, нужно потратить не один час на изучение характеристик представленных решений. Мы же советуем присмотреться к новому **Microlab UPS-650GP**. Быть может, это как раз то, что вам нужно.

Бесперебойник отличается приятным дизайном, приемлемой стоимостью и весьма приличной мощностью — **400** Вт (для домашнего компьютера вполне достаточно). На передней панели расположен небольшой **ЖК**-экран, на котором можно отслеживать входное и выходное напряжение, уровень заряда аккумуляторной батареи, индикатор перегрузки, а также индикатор работы ИБП от аккумулятора. На задней стенке вы найдете три розетки для запитки оборудования от батареи, разъем подключения оборудования без питания от аккумулятора и пару гнезд **RJ-15** для модемов. После отключения электричества **UPS-650GP** проработает порядка **15** минут, а на полную зарядку аккумулятора уйдет около **10** часов.

Что?	источник бесперебойного питания
Почему?	невысокая цена и хорошие характеристики
Сколько?	*$110*
Где?	*www.nevada.ru*

Технические характеристики ● **Нагрузка:** 650 ВА / 400 Вт ● **Время перехода в режим питания от аккумулятора:** 10 мс ● **Время работы от батареи:** до 15 минут (компьютер с 17-дюймовым дисплеем) ● **Время перезарядки:** 8-10 часов ● **Уровень шума:** менее 40 дБ ● **Количество розеток:** 4 + 2 RJ-15 для модема ● **Размеры:** 330x95x170 мм ● **Вес:** 6,8 кг

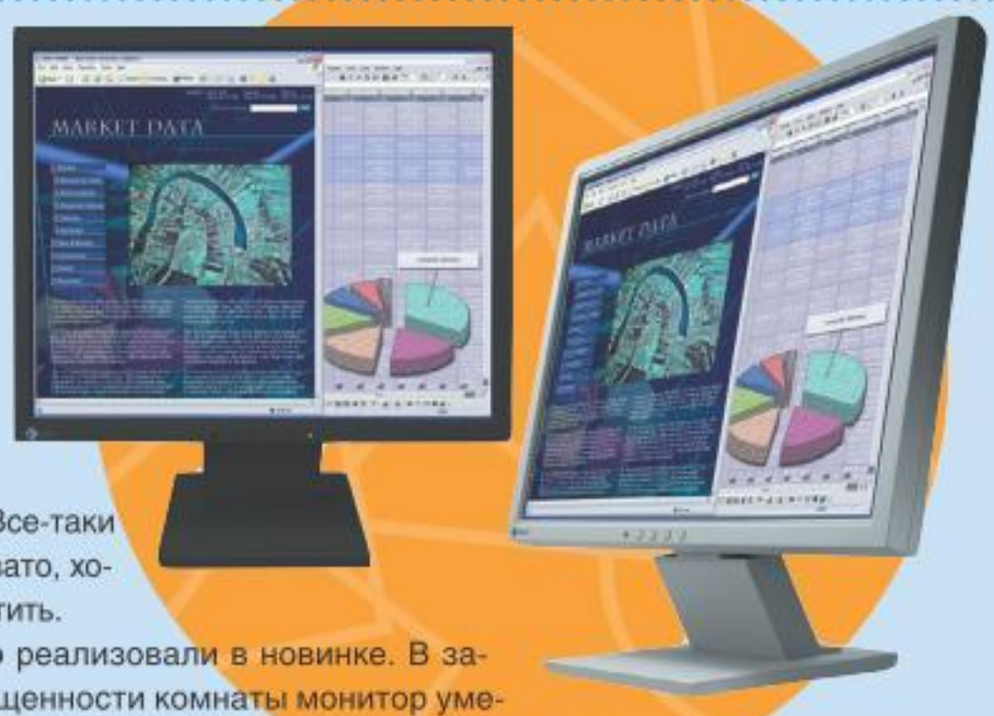
ASUS P5ND2-SLI Deluxe

Дорогие материнские платы — это роскошь. Не каждый готов выложить несколько сотен долларов за основу своего будущего компьютера. Тем не менее спрос на системные платы высшей ценовой категории достаточно большой, поэтому производители с завидным постоянством представляют новые модели. На этот раз пришла очередь **ASUS**. Встречайте — **P5ND2-SLI Deluxe**! Эта плата оборудована разъемом **Socket 775** для установки процессоров **Pentium 4**. Главная особенность — поддержка **SLI**-режима для видеокарт от **NVIDIA**, так что теперь и поклонники **Intel** смогут установить в систему две мощные видеокарты. Помимо всего прочего есть поддержка двухканальной памяти **DDR2-720**, два гигабитных сетевых адаптера, мощные функции разгона и отличный звуковой кодек. Словом, P5ND2-SLI Deluxe идеально подходит для геймера. Плюс не забудьте про традиционное качество ASUS.

Что?	материнская плата на базе nForce4 SLI IE под процессоры Intel
Почему?	потрясающая производительность и поддержка SLI-режима
Сколько?	*$267*
Где?	*www.oldi.ru*

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Pentium 4 в форм-факторе LGA775 с частотой системной шины до 1066 МГц ● **Чипсет:** NVIDIA nForce4 SLI Intel Edition ● **Оперативная память:** четыре разъема под двухканальную память DDR2 400/533/667/720 (максимальный объем 8 Гбайт) ● **Сетевой адаптер:** 2x Gigabit Ethernet ● **Звук:** восьмиканальный аудиокодек на основе Realtek ALC850 ● **Разъемы:** 3x PCI, 2x PCI Express x1, 2x PCI Express x16, 6x Serial ATA, 2x Ultra DMA 133, 2x FireWire (IEEE 1394), до 10x USB 2.0, аудиовыходы, RJ-45, 2x гнезда PS/2 для клавиатуры и мыши, COM-порт, а также оптический и коаксиальный S/PDIF-выходы ● **Форм-фактор:** ATX (305x245 мм)

Eizo FlexScan L551



Наконец-то стоимость **ЖК**-дисплеев установилась на приемлемом для нас — пользователей — уровне. Возьмем, к примеру, новый **17**-дюймовый красавец **FlexScan L551** от компании **Eizo**. Дизайн выше всяких похвал: все просто и со вкусом. Тоненький монитор займет минимум места на компьютерном столе и отлично впишется в интерьер любой комнаты. Быстрая матрица (время отклика — всего **16** мс), хорошая яркость, контрастность **450:1**. При этом стоит новинка всего порядка **$300**. Ну разве не идеальный вариант для тех, кто ищет недорогой монитор для дома?

Единственное, что настораживает, так это относительно узкие углы обзора. Все-таки **150** градусов по вертикали и **160** — по горизонтали для новейшего дисплея маловато, хотя, если вы не собираетесь смотреть кино большой компанией, этого должно хватить.

Теперь несколько слов о технологиях, поддержку которых инженеры **Eizo** реализовали в новинке. В зависимости от освещенности комнаты монитор умеет регулировать яркость подсветки экрана. Не бог весть какой плюс, но зато глаза не так будут уставать, если вы сидите за монитором сутки напролет. Кроме того, в FlexScan L551 есть режим **sRGB**, который позволяет добиться отличной передачи цветов в прикладных программах.

Что?	ЖК-монитор с диагональю экрана 17 дюймов
Почему?	демократичная цена и хорошая цветопередача
Сколько?	*$311*
Где?	*www.ultracomp.ru*

Технические характеристики ● **Диагональ экрана:** 17 дюймов ● **Оптимальное разрешение:** 1280x1024 точек ● **Время отклика:** 16 мс ● **Интерфейс:** D-Sub и DVI ● **Яркость:** 300 кд/м^2 ● **Контрастность:** 450:1 ● **Шаг пикселя:** 0,264 мм ● **Углы обзора:** 150/160 градусов (по вертикали/горизонтали) ● **Энергопотребление:** 35 Вт во время работы, 1 Вт — в спящем режиме ● **Габариты:** 369x386x192 мм (с подставкой) ● **Масса:** 4 кг

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Samsung YH-999

ИГРОМАНИЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ ДА! КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

Оцените — новый портативный медиацентр **Samsung YH-999**. Первая информация о нем появилась еще в середине прошлого года, но только сейчас у нас появилась возможность воочию оценить эту дорогую игрушку. Дизайн очень новаторский, при этом плеер получился простым и в то же время чертовски элегантным. Встроенные стереодинамики играют чисто и громко, звучание наушников тоже радует.

Плеер поддерживает практически все популярные аудио- и видеоформаты. Встроенный **20-гигабайтный** винчестер можно один раз забить музыкой, клипами, фотографиями и время от времени закачивать новинки через быстрый интерфейс **USB 2.0**. Заряда встроенного аккумулятора хватает примерно на **12 часов** работы, хотя этот показатель варьируется в зависимости от режима работы: например, при просмотре видеоклипов батарея садится гораздо быстрее.

В коробке с медиаплеером есть пульт дистанционного управления, наушники, USB-шнур, диск с набором программ, кожаный чехол и краткое руководство пользователя.

Технические характеристики
Встроенный винчестер: 20 Гбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, WAV, ASF, JPEG, AVI и MPEG
Экран: 3,5-дюймовый ЖК-дисплей с разрешением 320x240
Время работы без подзарядки: до 12 часов
Соотношение сигнал/шум: 85 дБ
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 106x96x21 мм
Вес: 220 г

Что?	портативный медиаплеер
Почему?	поддерживает практически все современные форматы файлов и выглядит просто великолепно
Сколько?	*$435*
Где?	*www.digitalshop.ru*

Sony Walkman NW-HD3

Компания **Sony** долго не признавала стандарт **MP3** и все силы тратила на продвижение своего собственного формата **ATRAC**. Но последние плееры семейства **Walkman** начали дружить с самым популярным форматом сжатия цифровой музыки. Возьмем, к примеру, новую модель **NW-HD3**.

Плеер выполнен в алюминиевом корпусе и представлен в пяти различных расцветках: серебристый, красный, синий, розовый и черный. На **20-гигабайтный** винчестер уместится любая, даже самая обширная, аудиоколлекция. Экран скромный — на нем даже фотки не посмотришь. Зато пользовательское меню отличается простотой и наглядностью. Тех семи строк, что умещаются на дисплее, достаточно, чтобы вывести всю необходимую информацию: название трека, продолжительность композиции, битрейт и так далее. С помощью NW-HD можно записать какую-нибудь лекцию на диктофон, скачать фотографии с цифровика, послушать радио. Словом, все как положено. Главная же особенность NW-HD3 — *очень* долгая работа без подзарядки: **30 часов** подряд!

Технические характеристики
Емкость винчестера: 20 Гбайт
Дисплей: экран с диагональю 1,5 дюйма (7 строк)
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Максимальное время автономной работы: 30 часов
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, WAV, ATRAC3 и ATRAC3plus
Соотношение сигнал/шум: порядка 90 дБ
Интерфейс: USB
Размеры: 62x90x15 мм
Вес: 130 г

Что?	MP3-плеер с жестким диском
Почему?	качество Sony и очень большое время работы без подзарядки
Сколько?	*$327*
Где?	*www.portos.ru*

Panasonic NV-GS35

Компания **Panasonic** ставит новые рекорды! Недавно ею была выпущена цифровая видеокамера **NV-GS35**, снабженная объективом с тридцатикратным оптическим зумом. Такая камера позволит снять даже видеоролик с малюткой-паучком в главной роли, находящимся от вас на расстоянии нескольких метров. Мощная оптика, удачно дополненная оптическим стабилизатором **MEGA O.I.S.**, творит чудеса.

Отснятый видеоматериал хранится либо на кассетах формата **DV**, либо на карточке памяти стандарта **SD**. Радует и скорость запуска камеры: одно нажатие на кнопку, и уже через **1,7 секунды NV-GS35** готова к работе.

Технические характеристики
Сенсор: 1/6-дюймовая ПЗС-матрица; 0,8 млн. активных пикселей
Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 2,5 дюйма
Формат кассеты: MiniDV
Увеличение: 30x оптическое и 1000x цифровое
Формат файлов: Motion JPEG EX
Флэш-карты: Secure Digital (SD)
Диапазон выдержек: 1/50-1/8000 с
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 63x81x114 мм
Вес: 410 г (без аккумулятора)

В комплект поставки входят: пульт дистанционного управления, ремень для камеры, набор соединительных кабелей и диск с программным обеспечением.

Что?	цифровая видеокамера
Почему?	отличная оптика и высокая скорость работы
Сколько?	*$459*
Где?	*www.dostavka.ru*

Jabra BT800

Беспроводная гарнитура — это та приятная мелочь, которая вроде бы и ни к чему, а душу греет. Если вы вдруг решили приобрести такой агрегат, присмотритесь к решениям **Jabra**. Не так давно компания представила очень интересную Bluetooth-гарнитуру **BT800**. Новинка является полноправным представителем семейства решений топ-класса. Судите сами: стильный дизайн, внушительный радиус действия, дисплей, виброзвонок и четыре часа работы без подзарядки в режиме разговора. Гарнитура хорошо сидит как на левом, так и на правом ухе, и даже резкие движения головой не заставят ее слететь. В этом плане BT800 намного надежнее многих конкурентов. Подсветка дисплея — синяя. При входящем звонке на экране отображается телефонный номер, а вот извлекать из записной книжки имя звонящего BT800, к сожалению, не умеет. Помимо пяти мелодий вызова новинка, как мы уже сказали, может похвастаться вибровызовом, который окажется полезным, если вы собираетесь большую часть времени носить гарнитуру в кармане рубашки.

Технические характеристики
Дисплей: ЖК-экран с синей подсветкой размером 21x64
Радиус действия: 10 м
Источник питания: литий-полимерный аккумулятор емкостью 140 мАч
Время работы без подзарядки: в режиме разговора — 6 часов; в режиме ожидания — до 125 часов
Размеры: 69x33x25 мм
Вес: 24 г

Что?	Bluetooth-гарнитура
Почему?	есть вибровызов, показывает номер звонящего
Сколько?	*$121*
Где?	*www.ultra-online.ru*

Canon PowerShot S2 IS

Еще в прошлом году компания **Canon** представила камеру **PowerShot S1 IS**. На фоне камер от других производителей, соперничающих по размеру с наперстками, модель **S1** казалась довольно большой. Однако размеры не отпугнули покупателей, потому что фотоаппарат делал по-настоящему качественные снимки. Более того, оптику этого фотика можно было смело назвать одной из лучших на рынке любительских камер.

Модель **PowerShot S2 IS** стала логичным продолжением хорошо зарекомендовавшей себя S1. На пару мегапикселей увеличилось разрешение матрицы (до **5**), добавились две ступени зума (до **12**x). Внешне камера изменилась не сильно. Двенадцатикратное оптическое увеличение поможет вам заснять миловидную соседку из дома напротив во время переодевания, а кадры, сделанные S2 в режиме макросъемки, станут гордостью любой фотоколлекции. Благодаря встроенному микрофону к каждому снимку можно оставить голосовой комментарий. Весьма полезной окажется и возможность пакетной съемки со скоростью **2,4 кадра** в секунду.

В комплект поставки **S2** входят: четыре батарейки типа AA, диск с набором программ и руководство пользователя.

Технические характеристики
Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 5 млн. активных пикселей
Объектив: фокусное расстояние **36-432** мм (в 35-мм эквиваленте)
Светосила: F2,7 / F3,5
Экран: цветной ЖК-дисплей с диагональю **1,8** дюйма (115000 пикселей)
Увеличение: 12x оптическое и 4x цифровое
Диапазон выдержек: 15 — 1/3200 с
Максимальное разрешение фото: 2592x1944 точек
Запись видеоклипов: 640x480 (**30** кадров в секунду), 320x240 (**30** кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI, WAV
Флэш-карты: Secure Digital (SD)
Источник питания: четыре AA-батарейки
Интерфейс: USB 2.0
Таймер: 2 или 10 с
Размеры: 113x78x76 мм
Вес: 405 г

Что?	цифровая фотокамера
Почему?	потрясающая оптика, еще больше мегапикселей
Сколько?	*$540*
Где?	*www.palmshop.ru*

Nintendo DS

В полку портативных консолей прибавление. **Nintendo DS** значительно отличается от всего, что есть сегодня на игровом рынке. Чем же интересна новая приставка? Прежде всего, в глаза бросается наличие сразу двух экранов, каждый размером в **3** дюйма по диагонали. Изображение четкое и яркое, углы обзора широкие, в солнечный день картинка остается разборчивой. Нижний дисплей сенсорный — по нему положено тыкать стилусом. Кнопок управления немного.

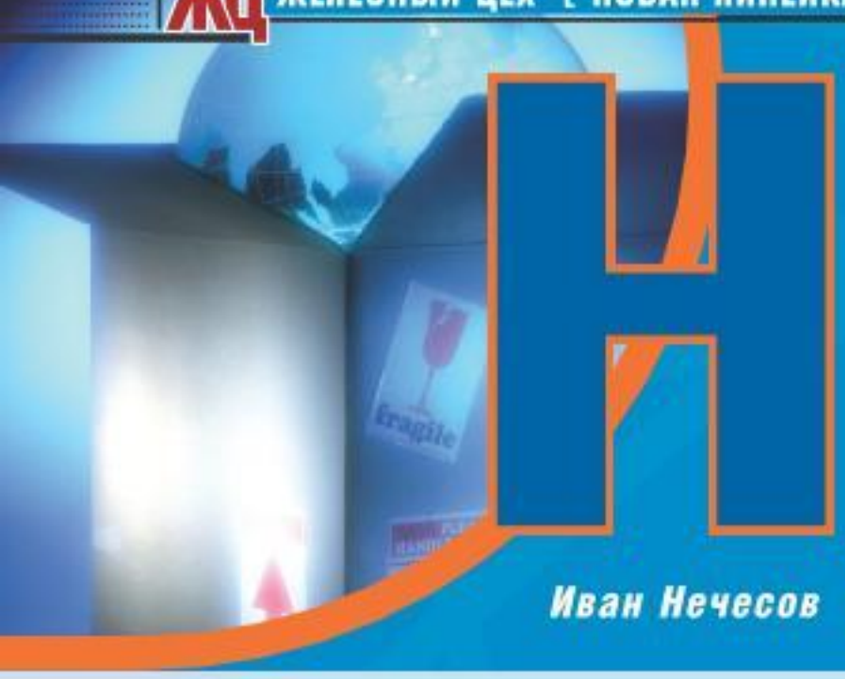
Имеется встроенный модуль **Wi-Fi** для сетевых баталий с участием до **16** человек. Для этого нужно лишь собрать веселую компанию, рассредоточиться по комнате — и буря положительных эмоций гарантирована. Примечательно, что во многих играх требуется лишь один картридж на всех.

В довесок предлагаются будильник, календарь и возможность воспроизведения **MP3** и **MP4**.

Технические характеристики
Процессоры: ARM9 (рабочая частота — 67 МГц) и ARM7 (33 МГц)
Дисплеи: два цветных 3-дюймовых экранов с разрешением 256x192 точки
Время автономной работы: до 10 часов
Встроенная память: 4 Мбайт
Размеры: 150x29x85 мм (в закрытом виде)

Что?	портативная игровая консоль
Почему?	два экрана, возможность сетевой игры
Сколько?	*$190*
Где?	*www.ozon.ru*

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU



НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ ZYXEL

Иван Нечесов

Последние несколько лет **ADSL** (**Asymmetric Digital Subscriber Line**) связь активно теснит старый добрый **dial-up**. Особенно в крупных городах. Чего только стоит московский «**Стрим**» — на него уже перебралось очень много пользователей как с выделенных линий, так и с обычных модемов. Почему бы и нет, собственно говоря? Тем более что плюсов у этой технологии много! Впору забыть о медленных модемах и задуматься о переходе на качественно новый уровень связи. Мало того, что скорость соединения на несколько порядков выше, так еще и денег в конечном счете уходит меньше, а главное — времени.

Не секрет, что одной из основных составляющих удачного подключения к интернету является аппаратная часть. Плохой модем никогда не сможет выжать максимум из вашей телефонной линии. Очень хорошо на компьютерном рынке зарекомендовали себя решения от **ZyXEL**. Телефонные модемы этой компании по праву считались одними из лучших, а их ADSL-аналоги удачно приняли эстафету. Давайте посмотрим, что ZyXEL сегодня может предложить пользователю, который решил перейти на высокоскоростной интернет.

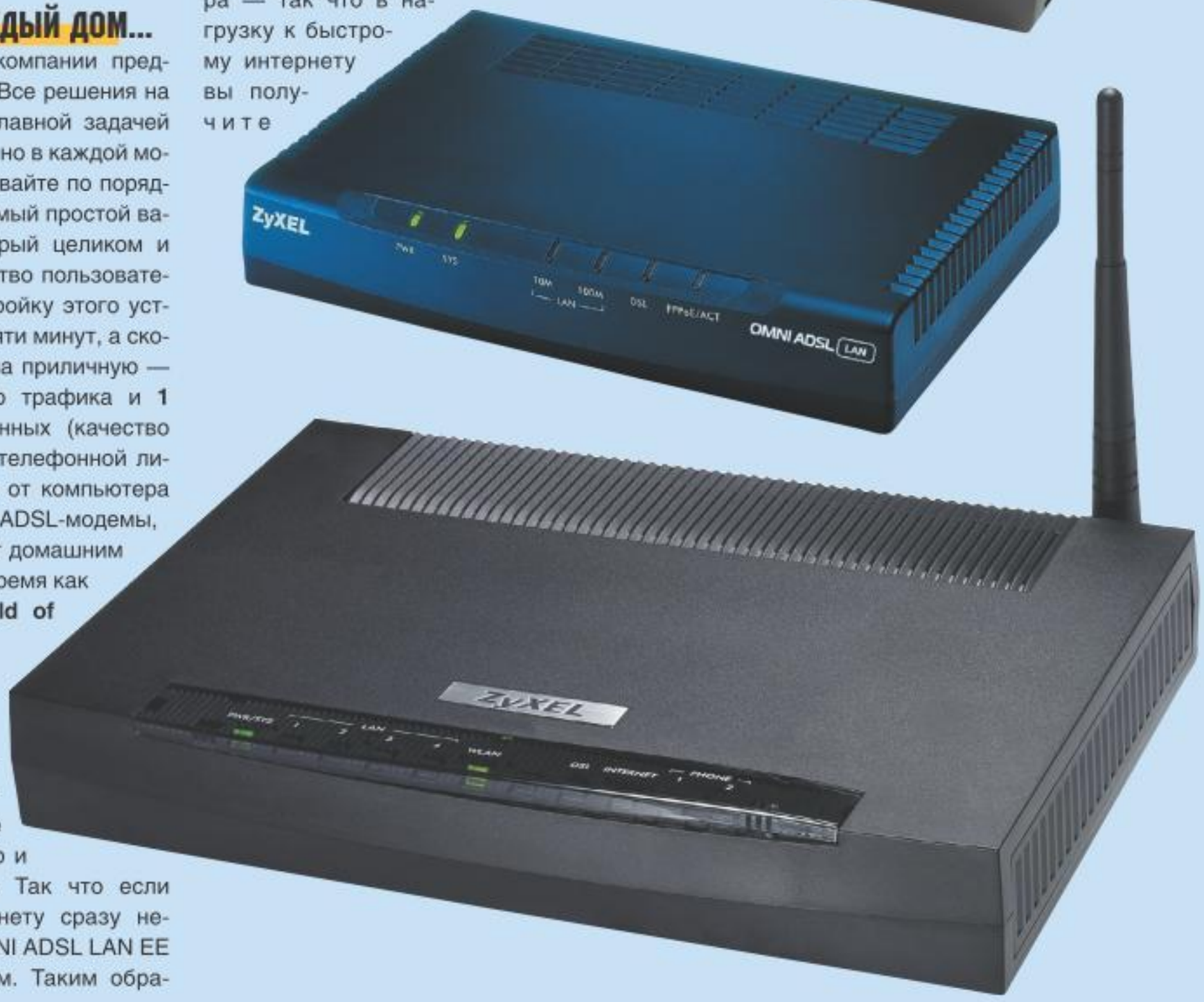
ADSL-МОДЕМЫ В КАЖДЫЙ ДОМ...

Линейка ADSL-модемов компании представлена шестью моделями. Все решения на ура справляются со своей главной задачей (нести ADSL-интернет в дом), но в каждой модели есть своя изюминка. Давайте по порядку. **OMNI ADSL USB EE** — самый простой вариант. Это тот модем, который целиком и полностью устроит большинство пользователей. На подключение и настройку этого устройства уйдет не больше десяти минут, а скорость он обеспечивает весьма приличную — до **8** Мбит/с для входящего трафика и **1** Мбит/с для отсылаемых данных (качество связи во многом зависит от телефонной линии и АТС). Модем питается от компьютера через **USB**-порт. Как и все ADSL-модемы, OMNI ADSL USB EE позволит домашним общаться по телефону, в то время как вы, скажем, играете в **World of Warcraft**.

Модем **OMNI ADSL LAN EE** классом выше предыдущего. Он отличается куда более впечатляющей функциональностью — устройство объединяет в себе ADSL-модем, маршрутизатор и простой межсетевой экран. Так что если нужно подключить к интернету сразу несколько компьютеров, то OMNI ADSL LAN EE станет идеальным решением. Таким образом, можно будет время от времени устраивать сетевые битвы с соседом. Да и локальный чат в таком случае организуется довольно быстро. Встроенный межсетевой экран с фильтрацией пакетов поможет защитить компьютеры сети от взлома.

... А НА ГОРИЗОНТЕ УЖЕ ADSL2+.

Многие провайдеры сейчас внедряют в свои узлы доступа технологию **ADSL2+**, которая обладает рядом интересных особенностей. По сравнению с ADSL, эта технология обеспечивает значительно более высокую скорость (до **24** Мбит/с) и позволяет управлять мощностью передачи. В стане ZyXEL отлично понимают, что уже совсем скоро ADSL2+ придет на смену сегодняшнему фавориту, поэтому среди решений компании аж четыре модема с поддержкой нового стандарта: **P-660H**, **P-662H**, **P-660HW** и **P-662HW**. Первые две модели представляют собой простые модемы ADSL2+ с функциональностью коммутатора — так что в нагрузку к быстрому интернету вы получите возможность объединить в сеть до четырех компьютеров и защитить их с помощью мощного межсетевого экрана. Вторая пара моделей отличается от первых двух тем, что подключается к компьютеру без проводов по протоколу передачи данных **802.11g+**, который обеспечивает скорость до **125** Мбит/с. Так что хаос проводов под компьютерным столом должен немного поуменьшиться. Помимо прочего, можно отметить фирменную технологию автоматической настройки (**Zero Configuration**), благодаря которой модем сможет установить и начинающий пользователь.



FOXCONN®

Advancing Through Innovation

Наследие тысячелетий в технологиях будущего.

www.foxconnchannel.com
www.foxconn.ru

Foxconn — торговая марка Hon Hai Precision Industry Co., Ltd — мирового лидера в области высокотехнологичных решений. Foxconn — крупнейшая частная тайваньская компания, №1 в мире по OEM-поставкам системных плат, разъемов и корпусов для ПК, №2 в мире по выпуску систем охлаждения. В 2004 году объем продаж компании превысил $16 млрд. Количество сотрудников, занятых на предприятиях Foxconn по всем странам мира, более 160 тысяч человек.

Foxconn is the registered trade name for Hon Hai Precision Industry Co., Ltd. Hon Hai Precision Industry Co., Ltd ("Foxconn") is the global leader in providing mechanical solutions. It is the largest manufacturer of connectors for use in PCs in Taiwan and a leading manufacturer of connectors and cable assemblies in the world. The company also manufactures enclosures primarily for desktop PCs and PC servers. Since its listing in 1991, the company has grown significantly in terms of revenues and profit. It now has a market capitalization of over $6 billion USD.

MOTHERBOARDS

Foxconn 955X7AA

- Чипсет Intel 955X; поддержка Dual Core CPU;
- FSB 1066 / 800 MHz;
- Dual channel DDR2 533/667 x4 DIMMs with ECC;
- P-ATA x 3, S-ATAII x 4, S-ATA x 4;
- PCIe x16, 3 x PCIe x 1;
- 7.1 channel, HAD;
- Dual Broadcom GbE LAN;
- IEEE 1394b & 1394a (Fire Wire);
- до 8 портов USB 2.0

Foxconn 915PL7AE

- Чипсет Intel 915PL;
- LGA775 для Intel Pentium 4EE/Prescott CPU;
- FSB800; Dual channel DDR 400/333 x 2 DIMMs;
- 1 x P-ATA, 4 x S-ATA 150 (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1; GbE LAN; IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0;
- 1 x PCIe x 16, 1 x PCIe x 1, 3 x PCI, 1 x FGE 8X;
- **Foxconn F.G.E. 8X совместим с AGP 8X, поддержка 2х мониторов (Windows 2000/XP) и Microsoft DirectX 9.0.**

WinFast NF4UK8AA

- Чипсет nVIDIA NF4 Ultra;
- Socket 939 для AMD Athlon™ 64/64FX CPU;
- FSB 2000 MT/s, HyperTransport™;
- до 4GB Dual channel DDR400/DDR333/DDR266;
- 1 x PCIe X16, 2 x PCIe X1, 4 x PCI;
- 4 x Serial ATA II (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1, AC97; GbE LAN, IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0

CASES `n` COOLERS

TH-202 "Diabolic"

TLA-624

TW-082

TS-001

TPS-230

CMAK81CN

CMI-30

Собственное производство высококачественной стали • Лицевые панели изготовлены в соответствии со стандартами ведущих мировых производителей
Легендарные блоки питания FSP, HiPro, CWT • Сборка ПК без использования инструмента во всех моделях корпусов
Дополнительные вентиляторы и USB панели в базовой конфигурации • Более 100 моделей во всех ценовых категориях
Широкий ассортимент вентиляторов для процессоров AMD и Intel

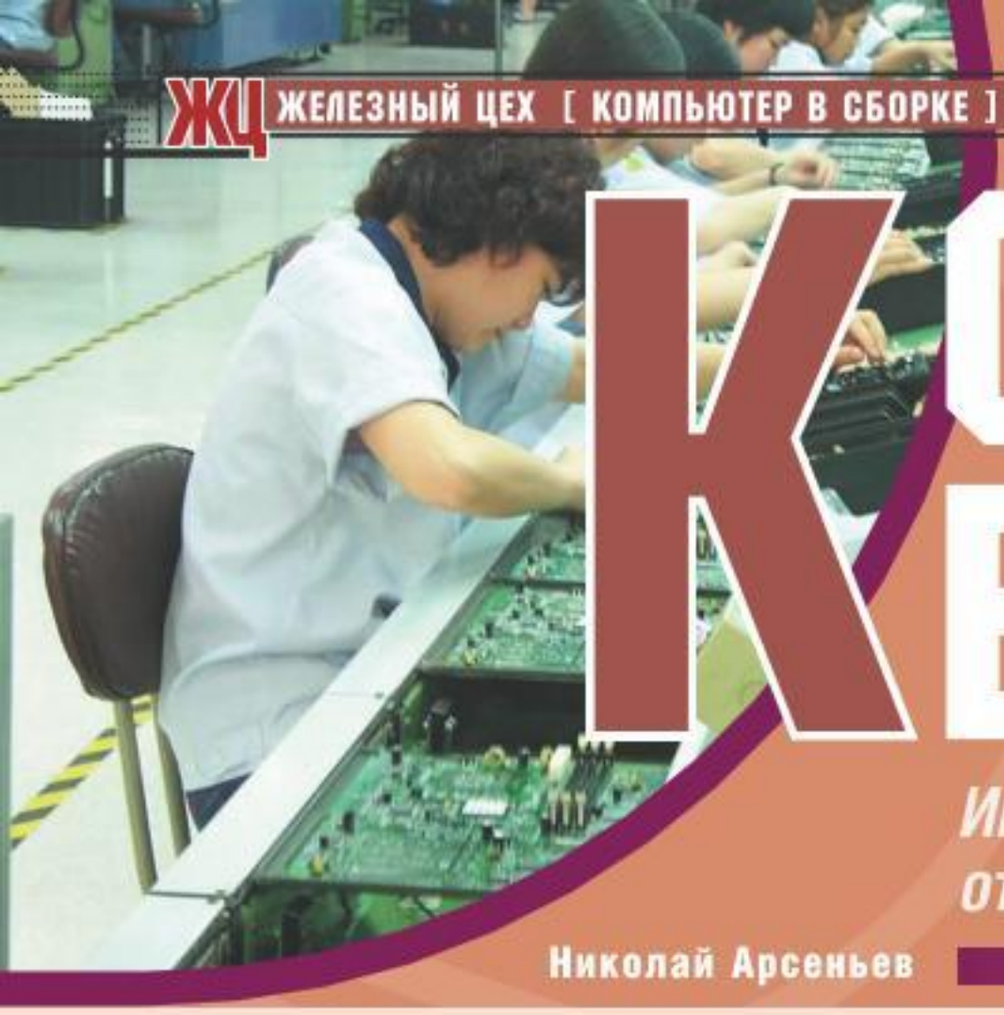
Москва: Pronetgroup - (095) 789-3846; Ultra Computers - (095) 775-7566; Инкотрейд - (095) 785-8659; Кит - (095) 777-6655; Компьютадор - (095) 274-7300; НИКС - (095) 974-3333; Полярис - (095) 755-5557; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ - (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек - (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛэнд - (0712) 56-46-43; Курчатов: КомпьюЛэнд - (07131) 2-31-22; Липецк: Регард - (0742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ "Next computer" - (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ "Next computer" - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн - (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН 000 - (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК - (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса - (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra - (0912) 205-205; Самара: Прагма - (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО - (8452) 444-111; Томск: Стек - (3822) 554-554; Хабаровск: Диалог Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) - 42-86-72; Челябинск: Алиас - (3512) 37-8717; Чита: Вавилон - (3022) 32-55-00.

ASBIS® ASBIS www.asbis.ru

Dina Victoria www.dvcomp.ru

merlion MERLION www.merlion.ru

Тринити Лоджик www.tl-c.ru



КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция USN Grand. Storm от компании USN Computers

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Сегодня мы получили игровую станцию класса hi-end **USN Grand. Storm** от компании **USN Computers**. Мощную конфигурацию на базе **Pentium 4** и **GeForce 6800 Ultra** прекрасно дополняет стильный корпус от **Thermaltake**. Такая система наверняка стоит немало — посмотрим, стоит ли овчинка выделки.

Технические характеристики	
Корпус	Thermaltake Tsunami Silver 600 Вт
Материнская плата	Gigabyte GA-8I925X-G (Intel 925X, Socket 775, ATX)
Процессор	Intel Pentium 4 670 (Socket 775, 3,8 ГГц, 2 Мбайт)
Кулер	Стандартный
Память	2x512 Мбайт Samsung DDR2 SDRAM (533 МГц)
Видеокарта	ASUS EN6800Ultra/2DT (NVIDIA GeForce 6800 Ultra 256 Мбайт, PCIE)
Дисковод	Samsung, 3,5-дюйма
Оптический привод	NEC ND-3520A (DVD±RW, IDE)
HDD	Western Digital Raptor WD360GD 36 Гбайт (SATA), Seagate Barracuda 7200.7 80 Гбайт (SATA)
Звук	8-канальный HDA-кодек от RealTek
Цена ($)	$1559

Экстерьер

Системный блок компьютера выглядит просто шикарно. Еще бы, ведь это серебристый корпус **Thermaltake Tsunami Dream**! Необычно было увидеть, что дополнительные **USB**-разъемы и аудиовыходы находятся на верхней части корпуса и спрятаны под крышкой. С первого взгляда на компьютер сразу и непонятно — а где передняя панель-то? Она скрыта за изящной металлической дверцей с синей подсветкой. Внутри корпуса скрыт мощный блок питания на **600** Вт и два больших **120** мм вентилятора. Несмотря на это, система работает очень тихо.

Интерьер

В хорошем компьютере, как и в человеке, все должно быть гармонично. Под изысканным корпусом скрывается мощнейшая система на базе материнской платы **Gigabyte GA-8I925X-G** (925X) и процессора **Pentium 4 670**, работающего на частоте **3,8** ГГц.

Процессоры **600**-й серии во многом отличаются от своих младших собратьев: в них есть технология энергосбережения **Enhanced SpeedStep**, поддержка **64**-битных расширений **EM64T**, технология **XD-bit** также на месте. Дополняет картину **1** Гбайт **DDR2**-памяти и видеокарта **ASUS EN6800Ultra/2DT** (GeForce 6800 Ultra).

В компьютере установлены два жестких диска — скоростной **Raptor WD360GD** от **Western Digital** объемом **36** Гбайт и **Seagate Barracuda 7200.7** емкостью **80** Гбайт. На первый из них лучше скидывать системные файлы и программы, чтобы получить максимальную скорость, а на второй можно спокойно складывать архивы музыки, фотографий, а с помощью оптического привода **NEC ND-3520A** можно быстро записывать даже двухслойные болванки.

На этом все, от слов перейдем к практике.

Тесты

Для тестов мы использовали пакеты **PCMark 04 1.30** и **3DMark 05 1.20** от **FutureMark**, а также **Far Cry 1.30**, **Doom 3 1.3** и **Half-Life 2**. Все игровые тесты мы проводили в разрешениях **800x600**, **1024x768** и **1280x1024** в легком и тяжелом режимах (включение анизотропной фильтрации — **AF** и полноэкранного сглаживания — **FSAA**). В Far Cry мы также использовали режим с включенными **HDR**-эффектами.

Описывать эту систему можно только восторженными эпитетами: великолепно, быстро, молниеносно! Машина играючи справилась с тестами — такой уровень производительности произведет впечатление даже на самого избалованного геймера.

Синтетические тесты		
PCMark 04 версия 1.30		
Overall		6142
CPU	Memory	HDD
5864	5716	5878
3DMark 05 версия 1.20		5739

Игровые тесты			
Разрешение	**800x600**	**1024x768**	**1280x1024**
Far Cry 1.3 (демка Regulator)			
Ultimate	72,0	73,0	69,7
Ultimate + FSAA x8, AF x16	68,7	67,0	59,3
Ultimate + HDR x7, AF x16	60,9	51,2	36,3
Doom 3 1.3 (демка demo1)			
Ultra	86,5	86,0	80,0
Ultra + FSAA x4	83,3	73,9	56,5
Half-Life 2 (демка d13c17)			
Maximum	73,1	72,9	71,2
Maximum + FSAA x8, AF x16	65,2	55,1	37,8

Резюме

Игровая станция USN Grand. Storm потрясает своей мощью, а корпус и вовсе заслуживает отдельной оды. Одно сказать можно точно: сегодня мы получили быструю сбалансированную систему высокого уровня, на которой можно в удовольствие играть часами напролет.

*Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию **USN Computers** (**www.usn.ru**).*

Исследуйте мир вместе

Новые возможности для членов Вашей семьи - помогите им расширить сферу интересов и развить новые умения и навыки.

Компьютер Flextron VIP на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT работает с исключительной производительностью, открывая новые возможности для обучения детей и помогая найти важную информацию для папы, мамы и всей семьи.

flextron

САЛОНЫ МАГАЗИНЫ:

ст.м.«Бабушкинская», ул.Сухонская, 7А. 105-6447
ст.м.«Улица 1905 года», ул.Мантулинская, 2. 105-6445
ст.м.«Владыкино», Алтуфьевское ш., 16 105-6442

СЕРВИС-ЦЕНТР:

ст.м.«Бабушкинская», ул.Молодцова, 1. 105-6447

ФОТО ИНТЕРНЕТ КАФЕ:

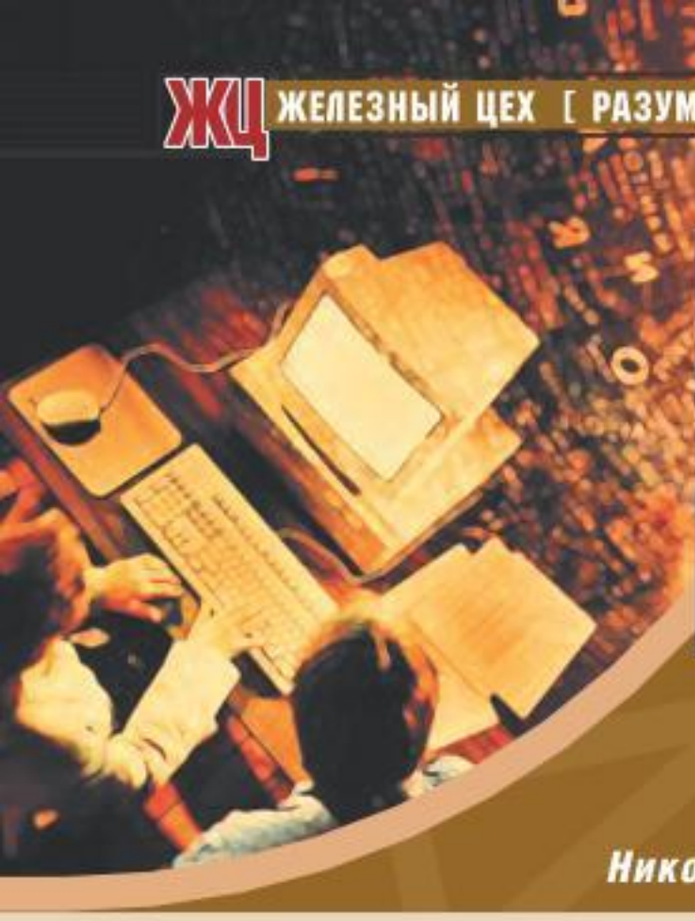
ст.м.«Владыкино», Алтуфьевское ш., 16 105-6441

Ф-ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

3000 наименований товаров • Самый выгодный кредит за 15 мин. • Время работы: 10-20, без выходных • Бесплатная доставка* • Удобная автостоянка • Резервирование товара через интернет • Оплата через операционную кассу банка • Пункт обмена валюты • Возможность оплаты в валюте* • Подарки покупателям • Соответствие стандартам • Техническая поддержка • Магазин аксессуаров* • Магазин компьютерной литературы* • Обучающий курс для работы на ПК в комплекте

* полную информацию о товарах и услугах в конкретных магазинах компании «Ф-Центр» уточняйте на сайте **www.fcenter.ru**

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Новый месяц, много новостей и изменений. Свежие разумные компьютеры готовы удивить вас своей мощью и мультимедиа-возможностями. Вам на выбор мы представляем семь различных конфигураций ПК на платформе **AMD** и **Intel**. Что выберите — зависит только от вас, дорогие читатели.

Мы подготовили наши конфигурации по ценам из прайс-листов ***www.ultracomp.ru***, ***www.oldi.ru*** и ***pro.sunrise.ru***.

Дешево и сердито (категория «Меньше $500»). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня. Эти рабочие лошадки справятся с большинством современных игр, хотя многого от них не ждите.

Всем тем, кто собирается построить систему на AMD, советуем материнскую плату **ASUS A7V880** на недорогом и быстром чипсете **VIA KT880** с гигабитным сетевым адаптером и поддержкой **RAID**-массивов под **Serial ATA**. В качестве замены выбирайте платформу **Socket 754** — с каждым днем она все набирает обороты: достаточно мощному **Sempron 2800+** составит пару **KV8 Pro-µGuru** от компании **ABIT**. В последнее время процессоры **Celeron** немного подорожали, из-за чего нам пришлось перейти на **Celeron D 315** (**2,267** ГГц) вместо **320** (**2,4** ГГц). **ECS 848P-A** станет хорошим домом для нашего процессора. Активно призываю переходить на разъем **Socket 775**, тем более что сделать это можно малой кровью — взяв плату **ASRock 775V88** (**VIA PT880**) и **Celeron D 335J** с функцией **xD-Bit**.

Чтобы выжать максимум, стоит добавить **256** Мбайт оперативной памяти и мощную видеокарту **Sapphire Radeon 9600 Pro Advantage 256** Мбайт.

Смерть тормозам (категория «Меньше $1000»). Игровые системы этой категории пред-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-55 (Socket 939, 2,6 ГГц, FSB 2000 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	861,00
Материнская плата: ASUS A8N-SLI Deluxe (Socket 939, nForce4 SLI, DDR400, PCIE, SLI, UltraATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	180,60
RAM: Corsair XMS TwinX2048-3200C2PT DDR SDRAM PC3200 2x1024 Мбайт	371,05
Видеокарта: 2x Leadtek PX6800U-TDH256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800 Ultra, TV-Out, 2xDVI, Retail)	1134,00
HDD: Western Digital Raptor 740GD 2x74 Гбайт (Serial ATA, 10000 об/мин, 8 Мбайт)	365,40
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	56,70
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY 4 Pro (PCI, Retail)	245,00
Корпус: Thermaltake VA8480SWAE Armor SuperTower (USB, FireWire, Audio, FAN, 480 Вт, ATX)	283,50
Колонки: Creative Megaworks THX550 (5x70 Вт сателлиты, 150 Вт сабвуфер RMS, пульт ДУ)	269,60
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	57,80
Клавиатура: Cherry G86-21050 CyMotion Master Xpress (USB+PS/2)	65,70
Монитор: Samsung 913N (19 дюймов, 1280x1024)	433,70
Итого:	**4330,55**
Опция 1: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	44,10
Опция 2: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	130,00
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	59,30
Со всеми наворотами:	**4563,95**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $500 — ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2300+ (Socket A, 1,583 МГц, FSB 333 МГц, 256 Кбайт, BOX)	54,60
Материнская плата: ASUS A7V880 (Socket A, VIA KT880, DDR400, AGP, UltraATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	61,00
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	21,40
Видеокарта: Sapphire Radeon 9550 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, TV-Out, DVI, Retail)	61,50
HDD: Hitachi HDS728080PLA380 80 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	58,80
Оптический привод: Toshiba DVD SD-M1912 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	21,30
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: Codegen 4046 C10 MiddleTower (USB, Audio, Airduct, 350 Вт, ATX)	40,00
Колонки: Genius SP-Q10 (200 Вт PMPO, Retail)	11,40
Мышь: A4Tech Office8K (оптическая, PS/2+USB)	8,60
Клавиатура: Dialog Standard KS-102SP (PS/2)	5,10
Монитор: Samsung 795DF (17 дюймов, 1600x1200)	138,60
Итого:	**492,10**
Замена 1: AMD Sempron 2800+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 256 кбайт, BOX)	19,70
Замена 2?: ABIT KV8 Pro-µGuru (Socket 754, VIA K8T800Pro, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, LAN, ATX)	23,00
Замена 3: Sapphire Radeon 9600 Pro Advantage 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, TV-Out, DVI, Retail)	43,50
Опция 1: USR Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	25,80
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	24,50
Со всеми наворотами:	**642,90**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ $500 — ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 315 (Socket 478, 2267 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	64,10
Материнская плата: ECS 848P-A (Socket 478, i848P, DDR400, AGP, UltraATA, SATA, Sound, USB, LAN, ATX)	48,30
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	21,40
Видеокарта: Sapphire Radeon 9550 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, TV-Out, DVI, Retail)	61,50
HDD: Hitachi HDS728080PLA380 80 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	58,80
Оптический привод: Toshiba DVD SD-M1912 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	21,30
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: Codegen 4046 C10 MiddleTower (USB, Audio, Airduct, 350 Вт, ATX)	40,00
Колонки: Genius SP-Q10 (200 Вт PMPO, Retail)	11,40
Мышь: A4Tech Office8K (оптическая, PS/2+USB)	8,60
Клавиатура: Dialog Standard KS-102SP (PS/2)	5,10
Монитор: Samsung 795DF (17 дюймов, 1600x1200)	138,60
Итого:	**488,90**
Замена 1: Intel Celeron D 335J (Socket 775, 2800 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	35,20
Замена 2: ASRock 775V88 (Socket 775, VIA PT880, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA RAID, USB, LAN, ATX)	0,00
Замена 3: Sapphire Radeon 9600 Pro Advantage 256 Мбайт (AGP, Radeon 9600 Pro, TV-Out, DVI, Retail)	43,50
Опция 1: USR Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: Kingmax DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	25,80
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	24,50
Со всеми наворотами:	**632,20**

КАТЕГОРИЯ **МЕНЬШЕ $1000**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2800+ (Socket 754, 1,6 ГГц, FSB 400 МГц, 256 Кбайт, BOX)	84,00
Материнская плата: ECS nForce4-A754 (1.0) (Socket 754, nForce4-4X, DDR400, PCIE, UltraATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	87,20
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	83,00
Видеокарта: ASUS EN6600 TD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, TV-Out, DVI, Retail)	153,50
HDD: Seagate Barracuda 7200.7 ST3120827AS 120 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	78,20
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	56,70
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: Foxconn TH-230 MiddleTower (USB, Audio, Airduct, Fan, 350 Вт, ATX)	67,70
Колонки: Dialog BLUES AB-11 (2x30 Вт RMS)	66,40
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	37,80
Клавиатура: Microsoft Digital Media (PS/2 + USB, Retail)	23,10
Монитор: Samsung 152X (15 дюймов, 1024x768)	234,20
Итого:	**981,60**
Замена 1: AMD Sempron 3100+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 400 МГц, 256 Кбайт, BOX)	29,40
Замена 2: Leadtek PX6600GT-TDH128-Extreme 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-out, Retail)	53,40
Замена 3: BenQ FP71E+ (17 дюймов, 1280x1024)	87,10
Опция 1: Seagate Barracuda 7200.7 ST3120827AS 120 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	78,20
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	40,70
Опция 3: руль+педали Thrustmaster Enzo Wireless	79,40
Со всеми наворотами:	**1349,80**

КАТЕГОРИЯ **МЕНЬШЕ $1000**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 330J (Socket 775, 2667 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	84,00
Материнская плата: MSI 915P Combo-F (Socket 775, i915P, DDR400, DDR2-533, PCIE, UltraATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX, Retail)	98,70
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	83,00
Видеокарта: ASUS EN6600 TD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, TV-Out, DVI, Retail)	153,50
HDD: Seagate Barracuda 7200.7 ST3120827AS 120 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	78,20
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	56,70
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Корпус: Foxconn TH-230 MiddleTower (USB, Audio, Airduct, Fan, 350 Вт, ATX)	67,70
Колонки: Dialog BLUES AB-11 (2x30 Вт RMS)	66,40
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	37,80
Клавиатура: Microsoft Digital Media (PS/2 + USB, Retail)	23,10
Монитор: Samsung 152X (15 дюймов, 1024x768)	234,20
Итого:	**993,10**
Замена 1: Intel Celeron D 340J (Socket 775, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	30,50
Замена 2: Leadtek PX6600GT-TDH128-Extreme 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-out, Retail)	53,40
Замена 3: BenQ FP71E+ (17 дюймов, 1280x1024)	87,10
Опция 1: Seagate Barracuda 7200.7 ST3120827AS 120 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	78,20
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	40,70
Опция 3: руль+педали Thrustmaster Enzo Wireless	79,40
Со всеми наворотами:	**1362,40**

ставляют собой довольно мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игрушки и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

В этом царстве изменения чисто косметические, и если для AMD все осталось по-прежнему, то для Intel мы заменили только материнскую плату — на **MSI 915P Combo-F** с поддержкой как **DDR400**, так и скоростной **DDR2-533**. Доброй традицией уже стала установка **1** Гбайт памяти и **15**-дюймового **ЖК**-монитора. Новый оптический привод **NEC ND-3540A** научился быстрее записывать **CD-RW**-диски, а также **DVD±R9**.

Займи, но купи (категория «Больше $1000»). Здесь у нас подобраны конфигурации компьютеров, которые можно без преувеличения назвать мощными! Тут вам и быстрый процессор, и производительная видеокарта, и кристальный многоканальный звук.

Место материнской платы для **Athlon 64** заняла **ECS KN1 Extreme**, которая особенно понравится любителям моддинга своей кислотной раскраской и яркой подсветкой. Сладкая парочка **Pentium 4 530J** и **ASUS P5GD1** все также вместе.

Особо стоит отметить видеокарту **Leadtek PX6600GT-TDH128-Extreme**, которая работает на повышенных частотах, а также **WD 1600SD RAID Edition 160** Гбайт — он послужит хорошей основой для построения RAID-массива. Корпус **3R System R101** в стиле Hi-Tech станет настоящим украшением.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Эти компьютеры можно назвать очень просто и емко с большой буквы — Мечта геймера!

Завершает наш материал самая мощная игровая система, о которой можно только мечтать. **Athlon 64 FX-55** вместе с производительной памятью от **Corsair** и парочкой видеокарт класса **GeForce 6800 Ultra** осилят любую современную игру. Большой **19**-дюймовый монитор от **Samsung** и акустика от **Creative** позволят по полной программе насладиться всеми виртуальными мирами.

Спонсор рубрики «Разумный компьютер» — «РиК» (www.r-and-k.com).

КАТЕГОРИЯ **БОЛЬШЕ $1000**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 1600 МГц, 512 Кбайт, BOX)	161,70
Материнская плата: ECS KN1 Extreme (Socket 939, nForce4 Ultra, DDR400, PCIE, UltraATA, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	127,10
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	83,00
Видеокарта: Leadtek PX6600GT-TDH128-Extreme 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, Retail)	207,00
HDD: Western Digital 1600SD RAID Edition 160 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	101,90
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	56,70
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, FireWire, Retail)	88,30
Корпус: 3R System R101 MiddleTower (USB, Audio, Airduct, FAN, Temperature, 400 Вт, ATX)	112,40
Колонки: Logitech Z-3e (8,5x2 Вт колонки + 23 Вт сабвуфер RMS)	127,30
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	57,80
Клавиатура: Logitech Media Keyboard (USB+PS/2, Retail)	28,60
Монитор: Samsung 713N (17 дюймов, 1280x1024)	306,00
Итого:	**1467,60**
Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, 512 кбайт, BOX)	118,70
Замена 2: Sapphire Radeon X800 XL 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 XL, DVI, TV-Out, Retail)	129,00
Замена 3: Microlab AH500 (5x32 Вт — сателлиты, 80 Вт — сабвуфер, пульт ДУ)	96,30
Опция 1: Western Digital 1600SD RAID Edition 160 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	101,90
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	39,90
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	120,70
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	52,00
Со всеми наворотами:	**2126,10**

КАТЕГОРИЯ **БОЛЬШЕ $1000**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 530J (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	185,90
Материнская плата: ASUS P5GD1 (Socket 775, i915P, DDR400, PCIE, Sound, SATA RAID, USB, FireWire, LAN, ATX)	120,80
Шлейф: Ultra DMA 133 (80 жил, 3 разъема, 62 см, крученый)	3,30
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	83,00
Видеокарта: Leadtek PX6600GT-TDH128-Extreme 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, Retail)	207,00
HDD: Western Digital 1600SD RAID Edition 160 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	101,90
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	56,70
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,50
Звуковая карта: Creative AUDIGY 2 ZS 7.1 (PCI, FireWire, Retail)	88,30
Корпус: 3R System R101 MiddleTower (USB, Audio, Airduct, FAN, Temperature, 400 Вт, ATX)	112,40
Колонки: Logitech Z-3e (8,5x2 Вт колонки + 23 Вт сабвуфер RMS)	127,30
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	57,80
Клавиатура: Logitech Media Keyboard (USB+PS/2, Retail)	28,60
Монитор: Samsung 713N (17 дюймов, 1280x1024)	306,00
Итого:	**1485,50**
Замена 1: Intel Pentium 4 550 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	105,00
Замена 2: Sapphire Radeon X800 XL 256 Мбайт (PCIE, Radeon X800 XL, DVI, TV-Out, Retail)	129,00
Замена 3: Microlab AH500 (5x32 Вт — сателлиты, 80 Вт — сабвуфер, пульт ДУ)	96,30
Опция 1: Western Digital 1600SD RAID Edition 160 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	101,90
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	39,90
Опция 3: руль+педали Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	120,70
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	52,00
Со всеми наворотами:	**2130,30**

Автор рубрики: **Дмитрий ГОРЯЧЕВ**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу ***hot-line@igromania.ru***

Здравствуйте, многоуважаемый Дмитрий Горячев. У меня есть сведения, что Windows совершенно не глючит и является самой стабильной системой в мире! Ошибки, которые постоянно происходят, сделаны специально, чтобы пользователь, в надежде на то, что глюки исчезнут, покупал следующие версии Windows! А теперь главное: в реестре существует ключ, имеющий следующий путь: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\Interface\{00000023-0000-0010-8000-00AA00 6D2EA4}. Там прописано значение Error, которое отвечает за все ошибки Windows. Для того чтобы глюки исчезли, надо прописать значение ErrorFree. Вопрос: правда ли это? Я прописал, пока вроде действует!?

Да, когда я прочитал сей опус на каком-то форуме, очень долго смеялся. Данная шутка была оформлена как интервью с бывшим сотрудником **Microsoft**, который рассказывает «всю правду» о **Windows**. Помимо приведенной вами информации, там написано, что на самом деле дистрибутив Windows занимает **15** Мбайт, а работать она может даже на **386**-м процессоре. Данная информация скрывается, так как **Microsoft** вступила в сговор с производителями железа и специально год от года замедляет свою ОС. Самое интересное, что в комментариях к посту стали появляться сообщения, что при изменении параметра все глюки Windows испарились, а сама ОС просто летает.

Мой опыт разработки достаточно крупных программных продуктов показывает, что большие проекты имеют свойство раздуваться до невероятных размеров с поразительной быстротой. Операционные системы — это невероятно сложные и громоздкие системы, так что все недостатки Windows легко объяснимы. Однако существует такой феномен, как урезание папки с установленной **Windows 98** до размера в **10** Мбайт. Также мне известен **Unix**-клон с графическим интерфейсом, который умещается на одну дискету **1,44** Мбайт. Так что на самом деле не все так очевидно, как кажется на первый взгляд. Я думаю, что правда где-то посередине: создатели Windows, конечно, сами глюки не создавали, но и не особо парились при разработке ОС. В результате мы получили хорошо знакомую нам Windows. Что в итоге? Если хотите, можете последовать данному совету и изменить значение данного ключа (предварительно, конечно, сделав запасную копию файла реестра), никаких подтверждений тому, что изменение параметров ключа **{00000023-0000-0010-8000-00AA00 6D2EA4}** повредит каким-то частям системы, нет.

Доброго времени суток, Дмитрий Горячев. Постоянно при запуске моего железного друга Windows не может найти какой-то delfolders.exe. Очень мне это не нравится, помогите разобраться, в чем дело.

В базах данных **spyware**-программ данный файл значится как неопределенный. Однако программа **SpyBot** его видит как вирус. Она обнаружила муляж **delfolders.exe**, который я специально создал, и даже удалила его. С другой стороны, данный файл можно обнаружить в папке **Tools** драйверов от материнских плат **ECS**. Также я слышал, что данный файл находится в драйверах материнских плат от **NVIDIA** (чипсеты **nForce**). По идее, delfolders.exe не должен грузиться через автозапуск — посмотрите список автозагрузки в **msconfig**. Если delfolders.exe находится там, то скорее всего это вирус, исполняемый файл которого был по каким-то причинам удален. В таком случае вам необходимо просто посмотреть в msconfig, каким образом запускается данный вирус, и удалить его. Если же delfolders.exe в списке автозагрузки нет, то скорее всего пропал файл, являющийся частью драйвера от материнской платы. В таком случае файл можно найти в дистрибутиве и записать его в папку **\Windows\Systems32\Tools**.

Приветствую вас, редакция «Игромании»! У меня к вам такой вопрос: можно ли отключить службу Prefetch , которая оптимизирует расположение наиболее часто используемых программ на диске в Windows XP?

В принципе, **Prefetch** — служба полезная, так как реально позволяет уменьшить время загрузки приложений, особенно если использовать ключ запуска **/prefetch:1**. Он сообщает службе Prefetch то, что данный исполняемый файл в первую очередь должен быть оптимизирован для частого запуска. Однако на компьютерах с объемом оперативной памяти менее **256** Мбайт эта служба может вызвать значительное замедление работы системы.

Для остановки службы Prefetch необходимо в реестре **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management\PrefetchParameters** выбрать параметр **EnablePrefetcher** и установить значение «**0**». После этого нужно удалить все служебные файлы. Сделать это можно быстро и просто, создав **bat**-файл и прописав там следующую строчку: **del диск:\Windows\Prefetch*.* /Q**. После этого вам всего лишь нужно перезагрузиться и забыть о Prefetch.

Здравствуйте, уважаемый мастер по железу Дмитрий Горячев. Недавно я проапгрейдил компьютер, купил мать Gigabyte 8I845GVM-RZ, а все остальное железо оставил, благо не слишком старое. На старой материнской плате мой USB 2.0 фотоаппарат, флэш-карта и все остальные устройства работали со свистом, а на новом компьютере пашет только плеер под USB 1.1. Подскажите, в чем глюк?

Проблема в материнской плате. Рекомендую установить последнюю прошивку **BIOS** вашей платы, там данная ошибка устранена. Если же времени и желания на поиск обновлений не хватает, а скорость работы с **USB**-устройством для вас не критична, то можно проделать нехитрое превращение **USB 2.0** порта в **USB 1.1**. Идем в **диспетчер устройств**, находим устройство **Intel(r) 82801DB/DVM USB 2.0 Enhanced Host Controller — 24CD** и отключаем его (выбираем пункт «**это устройство не используется**»). Теперь останутся активными только три контроллера USB 1.1 с тремя USB-хабами. Все устройства с поддержкой USB 2.0 будут нормально функционировать на скорости USB 1.1.

Здравствуйте, товарищ Горячев. Проблема состоит в зависании компьютера при появлении «экрана смерти». У меня появляется следующее сообщение: малопонятные цифры BAD_POOL_HEADER еще несколько малопонятных цифр 0x00000019 (0x00000020;0xff909ae8 ; 0xff909b70; 0x0a110008) и т.д.

Стопроцентно установлено, что эта ошибка появляется только у **Windows XP Service Pack 2**. Однако причина появления **BSOD** (**Blue Screen of Death**, синий экран смерти) кроется не в ошибках **SP2**, а в плохой совместимости с предыдущими наработками **Microsoft** и хрупкости системы в плане работы с драйверами, которые не прошли сертификацию **WHQL**. В основном ошибка **BAD_POOL_HEADER** появляется в процессе работы компьютера, но в некоторых случаях возникает и при загрузке машины. В этом случае она кроется в повреждении одного из загрузочных файлов **Windows**. Загрузитесь с какого-либо загрузочного диска, зайдите в программу установки и выберите пункт восстановления операционной системы.

Если же синий экран возникает в процессе работы ОС, то причины могут быть самые разнообразные. Во-первых, физическое повреждение какого-то файла. В этом случае попробуйте запустить **ScanDisk** или, что еще лучше, раздобыть **Norton Disk Doctor** под **DOS**. Использовать старый NDD нельзя, так как он может испортить русские имена файлов, а нужно взять DOS версию Disk Doctor'a с одной из последних версий **Norton Utilities**. Можно просто зайти в **Проводник** и пощелкать по часто используемым папкам, таким образом вычислить сбойный файл и удалить его из DOS. Еще одной причиной появления ошибки являются несовместимые с SP2 драйвера. Существует вероятность, что причиной ошибки могла стать служба индексирования Windows. Самый быстрый способ отключения данной службы следующий: заходим в **Пуск ➡ Выполнить**..., затем набираем **services.msc** и находим службу индексирования. В свойства надо выбрать **Тип запуска: Отключено**.

Здравствуйте, Мастер железных дел Дмитрий Горячев. Пишу вот с чем: я бы хотел зарезервировать (направить) все ресурсы компьютера для какой-то одной программы. Операционная система Windows XP. Заранее спасибо!

Способов направить ресурсы компьютера на определенную программу немного. Самый эффективный способ — увеличение приоритета выбранного процесса. Процессы — это все запущенные исполняемые файлы, у одного процесса может быть несколько запущенных задач, например несколько документов **Word**. В **диспетчере задач** можно выбрать закладку **«Процессы»**, где в контекстном меню есть пункт **«Приоритет»**. По умолчанию у большинства процессов он стоит на среднем уровне.

Операционная система Windows многозадачная, и каждому запущенному процессу выделяется определенное рабочее время, после чего управление передается другому процессу. Порядок передачи управления определяется с помощью приоритетов. Чем выше приоритет у процесса, тем чаще он работает. Вам нужно увеличить приоритет нужного процесса и уменьшить приоритеты остальных процессов. Существуют программы, которые самостоятельно увеличивают приоритет активного приложения до максимума и снижают до минимума приоритет всех остальных.

Кроме того, есть «народные» способы оптимизации: выгрузка некритичных программ перед запуском какой-то тяжеловесной софтины, очистка памяти с помощью программ типа **RAM Optimizer**, дефрагментация диска.

Я решил перейти с родного диалапа на новомодный ADSL-интернет. В данный момент мучаюсь с покупкой ADSL-модема, в связи с чем у меня возник вопрос: какой модем лучше — USB или LAN, какая между ними разница?

Разница между **USB-** и **LAN**-модемами такая же, как между велосипедом и автомобилем. И на том, и на другом можно с ветерком прокатиться, но машина все-таки лучше! Преимущество на стороне LAN-модемов. Они не требуют установки драйверов, самостоятельно устанавливают **PPP**-соединение и, соответственно, не зависимы от операционной системы. Можно установить **Linux**, минимально перенастроить модем и нормально пользоваться интернетом под новой ОС. Кроме того, LAN-модем позволяет организовать подключение к интернету нескольких пользователей через локальную сеть. USB-модемы отсоединяются от интернета в то время, когда компьютер выключен, а LAN-версии могут держать связь и при выключенном компьютере, так как используют внешний источник питания. Также последние могут работать в режиме **Bridge**, в котором LAN-модем работает так же, как USB. Существуют модемы, которые, по сути, являясь LAN-устройствами, могут работать через USB-порт.

К плюсам USB-вариантов можно отнести более низкую цену, простоту установки. Продвинутые модели **Zyxel** могут даже самостоятельно подстраиваться под провайдера. Многое зависит и от провайдера — совместимости оборудования.

Так что вот мой вывод: если у вас установлен Windows и нет желания мучиться с настройками, то выбирайте USB-модем.

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Совет от читателя с романтичным ником **Internet SkY**.

Многим из вас наверняка приходилось прятать какую-либо информацию на компьютере. Чтобы не использовать сторонние программы, можно воспользоваться советом ниже. Главное преимущество — ничего не требуется, разве что файловый менеджер для большего удобства.

Кидаете нужные файлы в папку, затем архивируете ее с помощью любой подручной программы. После этого переименуйте полученный архивный файл — замените название и расширение, например, в **maniarulez.uax**. После этого перенесите файл куда-нибудь подальше в глубины вашего винчестера — в директорию игры. И все готово! Для большей конспирации лучше еще и поменять время создания файла на то, что и у других файлов в директории.

И напоследок: если вы забыли имя файла, просто удалите игру — он останется нетронутым.

Недавно у меня произошла такая ошибка: отказывается функционировать иконка «Свернуть все окна» на панели быстрого запуска: окна приложений не сворачиваются, зато появляется предложение выбрать программу для запуска файла типа scf. Что мне с этим делать?

Проблема в том, что операционной системой была потеряна ассоциация **scf**-файлов. Для того чтобы ее восстановить, нужно экспортировать несколько ветвей реестра с такой же системой, на которой все работает нормально, в **reg**-файлы и импортировать их на свой ПК. Восстанавливать ассоциацию вручную затруднительно, так как информации в этих ключах реестра очень много. Нас интересуют две ветки:

HKEY_CLASSES_ROOT\.scf
HKEY_CLASSES_ROOT\SHCmdFile.

После восстановления их содержимого (желательно даже перед импортом их удалить, дабы в них не оказалось поврежденных данных) все должно заработать нормально.

Помогите решить проблему, дело вот в чем: во время работы в сети Интернет у меня появляется синий экран смерти, а на нем всякие закорючки, прочитать можно только вот что: DRIVER_IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL ***STOP: 0x000000D1 (0x00000000, 0x00000002, 0x00000001, 0xF6BF99E8 ***winacusb.sys address F6BF99E8 base at A6ИСФ000Б Date Stamp 3c6c3811. Система у меня Windows XP SP1, внешний модем D-link. Помогите, срочно нужна специальная помощь.

Сообщение **Stop 0xD1** или **DRIVER_IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL** указывает на то, что системе не удалось получить доступ к файлу подачки с помощью процесса **IRQL**. Сообщение содержит четыре параметра, в вашем случае это: **0x00000000**, **0x00000002**, **0x00000001** и **0xF6BF99E8**. Они означают:

1. количество зарезервированной памяти;
2. код IRQL;
3. тип попытки доступа (0x00000000 — чтение, 0x00000001 — запись);
4. адрес зарезервированной памяти.

Ошибки такого рода часто возникают из-за некачественных драйверов. Вы недавно устанавливали драйвера или системные программы, работающие как сервисы **Windows XP**? Если да, то попробуйте восстановить старую версию драйверов, сделав откат. Можно установить новейшие драйвера, наверняка разработчики исправили ошибку. Экзотический вариант возникновения ошибки — несовместимость установленного модуля оперативной памяти с чипсетом. Как временную меру можно предложить отключение файла подкачки. Временную потому, что файл подкачки необходим Windows для хранения излишков данных. Если у вас мало памяти (**128-256** Мбайт), то это может быть очень опасно. Отключить файл подкачки можно так: **Мой компьютер ➡ Свойства ➡ Дополнительно ➡ Быстродействие ➡ Дополнительно ➡ Виртуальная память ➡ Изменить** и поставить на всех логических дисках режим **Без файла подкачки**. ■

Софт-экспресс

ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

РЫНОК ПИРАТСКОГО СОФТА БЫСТРО РАСТЕТ

ВОЗМОЖНО, В СКОРОМ БУДУЩЕМ МЫ БУДЕМ ПОКУПАТЬ ВЕСЬ СОФТ ЧЕРЕЗ СИСТЕМЫ, АНАЛОГИЧНЫЕ STEAM.

Несмотря на полицейские рейды, штрафы и разве что не расстрелы, объем рынка пиратского софта растет устрашающими темпами, причем год от года эти темпы все ускоряются и ускоряются. В прошлом году продажи пиратских программ снизились на 1% (их общая доля составила 35%), но это только в сравнении с продажами лицензии. Если же посмотреть на общие продажи, то картина получится безрадостная: если в 2003 году пиратки принесли электронным флибустьерам $28,8, то в 2004 году — уже $32,7. В будущем, по мнению экспертов, ситуация будет только ухудшаться: к 2010 году рынок софта, по прогнозам, должен дорасти до $300 млрд., из них $200 млрд. составят нелицензионные программы. Какой ущерб приносят файлообменные сети, подсчитать вообще практически невозможно: попробуй, отследи, сколько файлов перекачивают друг у друга сотни миллионов пользователей. При таком положении вещей распространять софт (а к нему относятся и игры) прежними способами (через магазины на сменных носителях) скоро будет просто невыгодно. Многие компании это уже понимают и переходят к продаже программ через Сеть. Держатели игровых приставок (которые, казалось бы, для этого мало приспособлены) тоже подумывают перейти к такой схеме. Потребуются, правда, хорошие системы защиты, но, как показал пример **Half-Life 2**, это вполне возможно (до сих пор нет ни одной пиратской версии, где нормально работает искусственный интеллект).

1 МЛН. ЗА $5

YAHOO MUSIC UNLIMITED

Между тем Марк Кьюбан, создатель портала **Broadcast.com**, который **Yahoo!** купила у него несколько лет назад за $6 млрд., предсказывает, что истерия вокруг пиринговых сетей в скором времени стихнет и причиной тому будет недавно запущенный сервис **Yahoo Music Unlimited**. За пять долларов в месяц пользователи получают доступ ко всей музыкальной коллекции магазина (уже сейчас там более 1 млн. композиций). Это гораздо дешевле, чем у всех остальных онлайновых музыкальных сервисов.

Но главное в этой новости то, что самой Yahoo!, похоже, не слишком нравится вся эта шумиха, которую Американская ассоциация звукозаписывающих компаний (RIAA) развернула вокруг файлообмена (по словам Кьюбана, Yahoo! заставит ее сократить штат). Многотысячные иски, вчиняемые любителям халявы со стороны RIAA, тоже станут достоянием истории: музыкальные лейблы больше не смогут вышибать из пользователей гигантские «компенсации» за пару-тройку скачанных альбомов (ведь на Yahoo Music Unlimited можно взять сколько угодно музыки всего за $5).

ФАЙЛЫ ТЕПЕРЬ МОГУТ БРАТЬ В «ЗАЛОЖНИКИ»

«БРЮС, МЫ ТОЛЬКО ЧТО ВЗЯЛИ В ЗАЛОЖНИКИ ПАПКУ С ВАШИМИ ЛЮБИМЫМИ ПОРНОФИЛЬМАМИ».

«Не подходить! У меня в заложниках полторы тысячи файлов! Чтобы через два часа передо мной был вертолет и два миллиона долларов!» Увы, это не фантазия вашего покорного слуги, а вполне вероятное будущее. С недавних пор хакеры не только пишут вирусы и ломают системы защиты, но и берут в заложники файлы. Методика довольно проста: жертв заманивают на специальный сайт, который заражает их компьютеры особым трояном. Попав в систему пользователя, троян шифрует все файлы, оказавшиеся ему по зубам (и на всех носителях). Затем «онлайн-террористы» выходят на связь с владельцем компьютера и требуют от него «выкуп» взамен на ключ к шифру. Первых «заложников» удалось вызволить без труда — шифры были несложные. Но в дальнейшем хакеры наверняка будут использовать более сложные алгоритмы. Обезопасить себя от подобной ситуации (или, по крайней мере, снизить вероятность этого) можно теми же способами, что и случае с обычной интернет-заразой, — своевременно устанавливая патчи для Windows и регулярно обновляя антивирусные базы.

ВАШИ РАБОТЫ

Если вам известен какой-либо секрет (пасхалка, хинт, прикол) из какой-либо программы или просто полезный совет, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf**, снимайте скриншот (если без него описать не удастся), на котором ясно видно, в чем заключается секрет, архивируйте скриншот архиватором RAR и шлите нам по адресу ***soft@igromania.ru***. Пожалуйста, кладите в аттач только скриншоты, а описание пасхалок давайте непосредственно в теле письма. И, пожалуйста, пишите свои имена в конце письма.

Не стесняйтесь присылать нам и свои программы. Снабжайте их описанием и высылайте по тому же адресу, что и пасхалки. Кто знает, может среди ваших работ окажутся настоящие шедевры, которые будет не стыдно поместить даже в «Гвоздь номера».

EASTER EGGS

COOL EDIT PRO V2.0

Если зайти в меню **Help/About Cool Edit Pro**, то можно увидеть, что логотип состоит из неких «бумерангов» и двух шариков. Если щелкнуть левой кнопкой мыши по любому из них, они упадут. Если навести на них курсор и зажать ту же кнопку, их можно будет таскать по всему экрану. Шарики обладают некоторым подобием физической модели, да еще и респаунятся каждую минуту.

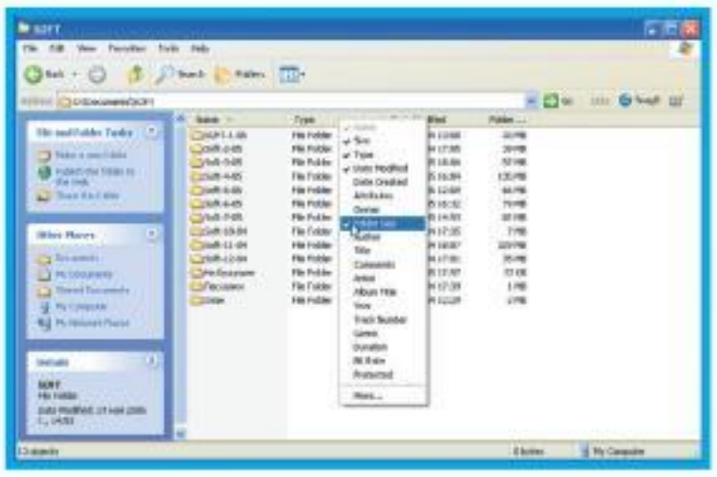
Прислал Роман Карпов (*karpich@rol.ru*)

Софт-экспресс

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

КАК УЗНАТЬ РАЗМЕР ПАПОК В WINDOWS

Один из недостатков виндового «Проводника» заключается в неспособности показывать размер папок. Можно, конечно, открыть контекстное меню и посмотреть размер в свойствах папки, но что делать, если этих папок десятки? А делать надо вот что: взять с нашего диска из рубрики «**Полезный софт**» файл **dirsize.dll** и скопировать его в каталог **Windows/System32**. После открывайте меню **Пуск/Выполнить** и вводите там строку **regsvr32 c:\windows\system32\dirsize.dll** (будьте внимательны, у вас папка с операционной системой может называться как-то по-другому). Теперь заходите в любую папку, выбирайте режим отображения «**Таблица**» (**Details** в английской версии), щелкайте правой кнопкой мыши по панельке прямо над списком папок и файлов (см. скриншот) и помечайте галочкой пункт **Folder Size**. Вот и все: размер каталогов отныне будет указываться в последней колонке.



Игорь Варнавский

Теория

ТЕТЯ АСЯ УЕХАЛА

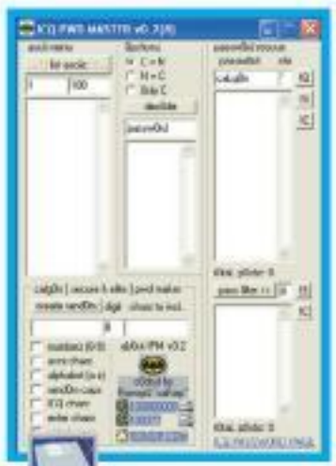
КАК ЗАЩИТИТЬ СВОЮ АСЬКУ

ICQ (**Miranda**, **Messenger**, **Trillian** — подставить по вкусу) сегодня — это примерно то же самое, что и телефон: вещь абсолютно незаменимая. Однако, как и в случае со всяким массовым явлением, ее использование сопряжено с целым рядом проблем: спам, вирусы, кража номеров (в первую очередь шести- и пятизначных — их продают за весьма приличные деньги) и регулярные домогательства интернет-бездельников — вещи в Сети совершенно обыденные.

РЕГИСТРИРУЕТЕ НЕСУЩЕСТВУЮЩИЙ E-MAIL, УКАЗАННЫЙ В НАСТРОЙКАХ ЖЕРТВЫ, ВВОДИТЕ ЕГО В PASSWORD ASSISTANCE — И ЧУЖОЙ ПАРОЛЬ У ВАС В РУКАХ.

Страшнее всего, конечно, кража номера. Похититель под вашим именем (ведь в его руках ваш контакт-лист!) может натворить таких дел, что мама не горюй. Защититься от этого можно, хотя и не со стопроцентной гарантией. Самый простой способ кражи до невозможности прост: хакер лезет к вам в User Details и смотрит, не прописан ли там у вас e-mail. Многие люди по незнанию пишут несуществующий почтовый ящик (наверное, в надежде защититься от спамеров). Если зарегистрировать такой ящик и запросить через систему Password Assistance пароль... то сервер ICQ без всяких вопросов его вышлет. Мораль сей грустной басни такова: пишите свой реальный e-mail и скрывайте его от чересчур любопытных глаз.

Если заполучить номер таким образом не удается, хакеру приходится прибегать к чуть более изощренным методам, скажем — к подбору пароля. Думаете, это сложно? Ничуть: несмотря на бесчисленные предостережения, многие пользователи по-прежнему используют в качестве пароля день рождения своего любимого хомячка или какое-нибудь легко запоминающееся слово (некоторые индивидуумы делают даже пароль и ник одинаковыми). Так делать ни в коем случае нельзя. Пароль должен быть как можно более сложным и обязательно должен сочетать в себе как буквы, так и цифры. Да, запомнить его будет непросто, но оно стоит. Фантазия пробуксовывает? Возьмите утилитку **ICQ PWD MASTER** — она сгенерирует пароль на основе заданных параметров (а при необходимости — и расшифрует его).



ICQ PWD MASTER

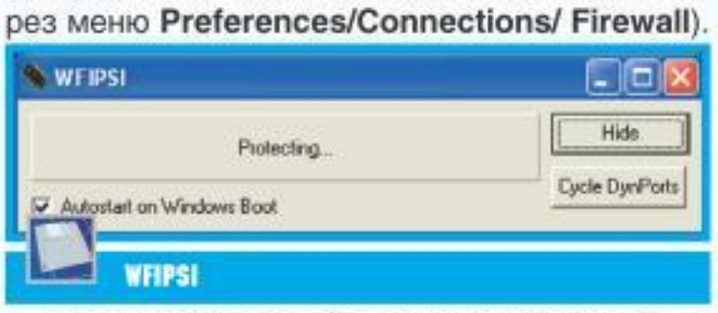
Впрочем, каким бы сложным ни был пароль, его все равно нужно периодически менять — так сказать, от греха подальше. Старайтесь не скачивать из Сети подозрительные программы для якобы шифровки пароля, защиты от взлома и так далее — под их видом могут скрываться зубастые трояны, клавиатурные шпионы или еще какая гадость. И уж тем более не надо даже близко подходить к брутфорсам, утилитам для подбора пароля и всяким sniffer'ам, которые добрые дяди хакеры выложили для свободного скачивания — это заведомая ловушка для дураков.

Не поленитесь проапдейтить свою «асечку» патчем **ICQ 2003b Pro Patch Collection** (см. его на нашем диске!), который дает возможность вводить многострочные ники, пароли, адреса, указывать возраст хоть до 255 лет, а также искать других пользователей с такими же многострочными данными. К чему все эти извращения? Дело в том, что хакеры при подборе паролей стараются собрать о жертве всю имеющуюся информацию, и чем больше они ее найдут, тем легче им будет ломать аську.

ICQ|AIM SELF REMOVER 2.0

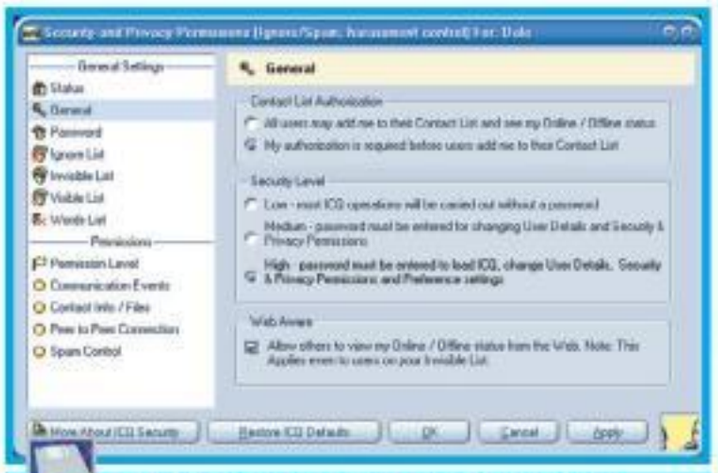
Обязательно включите авторизацию, чтобы никто не мог добавлять вас в свой контакт-лист без разрешения. Если вы попадете в контакт-лист хакера, он сможет просканировать вас специальными утилитами (так называемыми sniffer'ами) и определить IP-адрес (имея «айпишник», заполучить пароль проще простого). Это тоже не защитит вас полностью (есть программка **Auto Authorize**, с помощью которой можно добавить кого угодно без всякой авторизации), но, по крайней мере, еще сильнее затруднит работу хакера. На такой случай, кстати, тоже есть противоядие — программа **ICQ|AIM Self Remover 2.0**, удаляющая вас из контакт-листа того человека, который добавил вас без разрешения (или с которым у вас вдруг испортились отношения). Единственная загвоздка заключается в том, что вам нужно знать номер злоумышленника.

Нелишним также будет пройти в меню ICQ **Security and Privacy Permissions/Peer to Peer Connection** и выставить галочку напротив пункта **Allow Peer to Peer Connection with any user upon your authorization** — теперь ваш IP-адрес смогут увидеть лишь люди из контакт-листа. Для пущей страховки установите также в подменю **General** наивысший уровень безопасности, проинсталлируйте программку **WFIPSI**, которая открывает дополнительные порты и тем самым путает хакерские сканеры, старайтесь появляться в Сети только в режиме **Invisible** (в нем вас видит ограниченное число пользователей — те, кто включен в Visible List) и обязательно используйте прокси-сервер (настроить его можно через меню **Preferences/Connections/ Firewall**).



WFIPSI

Последний способ воровства номеров заключается в засылке на компьютер жертвы троянской программы (например, **Pinch**), которая отслеживает пароль и высылает его хозяину. Но тут решение совсем уж несложное: поставьте хороший антивирус и файервол, не забывая регулярно обновлять их.



НЕ БОЙТЕСЬ ПЕРЕСТРАХОВАТЬСЯ И УСТАНОВИТЬ САМЫЕ ЖЕСТКИЕ НАСТРОЙКИ БЕЗОПАСНОСТИ — КАК ПОКАЗЫВАЕТ ПРАКТИКА, ДАЖЕ ЭТОГО ПОРОЙ БЫВАЕТ НЕДОСТАТОЧНО.

ПОХОДНАЯ АПТЕЧКА

Anonimity 4 Proxy. Дает возможность быстро сменить прокси и проверить его на анонимность.

Keylogger Killer 1.5. Ведет неусыпное наблюдение за оперативной памятью на предмет клавиатурных шпионов (с их помощью можно украсть пароль). Основной недостаток — конфликтует с вполне мирными утилитами, вроде **Fraps**, **HyperSnap** и **Punto Switcher**.

Invisible Secrets 4.0.7. Шифрует информацию и надежно прячет ее от чужих глаз.

NukeNubber 2.9b. Висит в памяти и следит за 50 портами. При первых признаках хакерской атаки немедленно закрывает соответствующий порт.

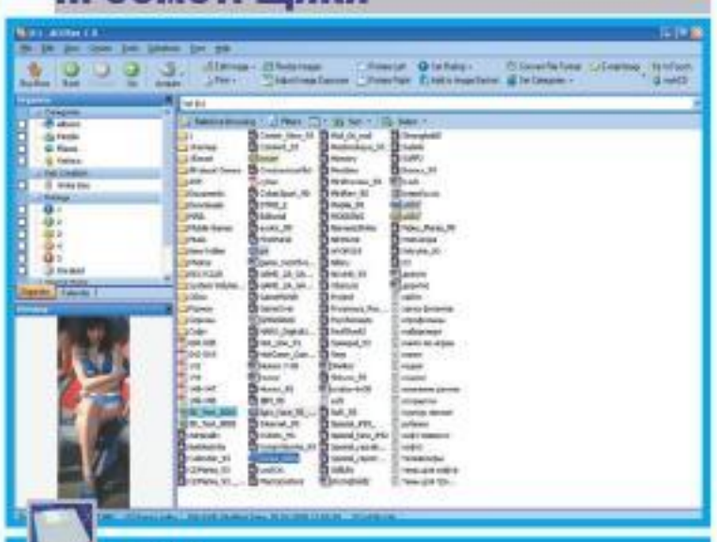
Практика

ЦИФРОВОЙ МОЛЬБЕРТ

ОБЗОР ПРОГРАММ ДЛЯ РАБОТЫ С ИЗОБРАЖЕНИЯМИ

Если бы кто-нибудь взялся составить список самого необходимого в хозяйстве софта, то на одной из верхних позиций восседали бы программы для работы с изображениями. Обойтись без них не удастся даже самому дремучему пользователю. Скриншоты, фотографии, обои (да и вообще любые картинки) нужно чем-то снимать, отсматривать, редактировать, конвертировать и еще бог знает что делать. Поэтому на диске всегда желательно иметь «походную аптечку» со всеми утилитами такого рода.

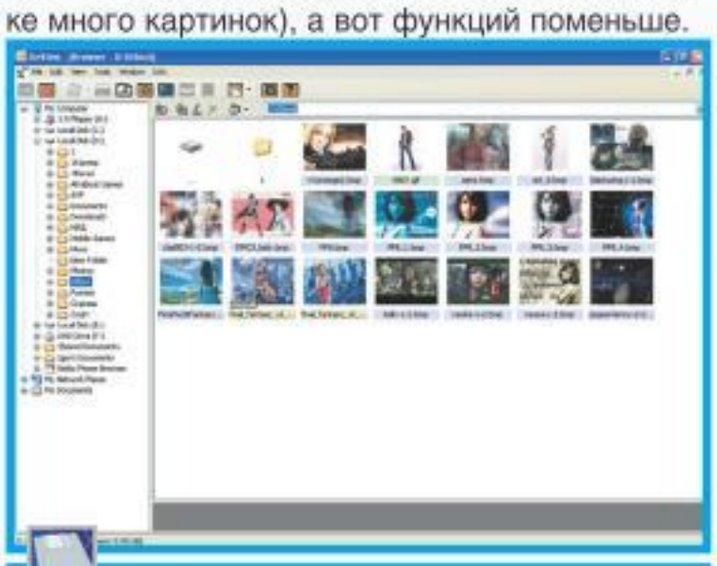
ПРОСМОТРЩИКИ



ACDSEE

Начнем, пожалуй, с программ для просмотра изображений, ибо именно с ними чаще всего приходится сталкиваться рядовому пользователю. Первое место среди них уже много лет занимает наверняка знакомая вам **ACDSee**. Интерфейс канонический: справа — дерево каталогов и превью картинок, слева — список файлов. Все самые нужные опции (конвертация, изменение размера, сортировка, редактирование) сгруппированы на верхней панельке. Скорость загрузки изображений в седьмой версии более-менее приемлемая (раньше из-за обилия функций ACDSee ощутимо «задумывалась» над каждой картинкой), а вот время загрузки самой программы все еще оставляет желать и желать. Помимо собственно просмотрщика, в набор ACDSee Systems входят утилиты **ACDSee Canvas** (дизайнерский пакет), **Foto Editor, FotoSlate** (а эта парочка пригодится при обработке и печати фотографий).

Несмотря на все достоинства ACDSee, у нее есть весьма существенный недостаток — высокая цена (от $49,99). Если платить (или искать кряк) вам не хочется, можно выбрать какой-нибудь бесплатный аналог. Например, **IrfanView**. Интерфейс у нее хоть и не такой стильный, как у ACDSee, но организован схожим образом (разве что окон не три, а два). Превьюшки загружаются примерно с той же скоростью (точнее — с такой же натугой, особенно если в папке много картинок), а вот функций поменьше.



XNVIEW

XnView тоже бесплатна, но возможностей в ней уже куда больше. Утилита осведомлена о более чем 400 графических форматах (включая какие-то совсем уж экзотические — YUV, JIF и другие), обладает встроенным редактором и даже умеет снимать скриншоты.

ПРОГРАММЫ ДЛЯ СНЯТИЯ СКРИНШОТОВ

HYPERSNAP

Изо всех утилит для снятия скриншотов и роликов наиболее известна **HyperSnap**. Это настоящий ветеран в своей области. Утилита фотографирует в любых приложениях (и в весьма приличном качестве) — виндовых программах, играх под DirectX/Direct 3D, 3Dfx Voodoo и Glide. По зубам ей и изображение с DVD-плееров. HyperSnap может захватывать экран целиком, активное окно, выделенную область и даже то, что находится за пределами экрана (удобно в случае с длинными web-страницами). Для пущего удобства имеется поддержка управления голосом. Полученную картинку можно обработать (это, конечно, не Photoshop, но необходимый минимум инструментов здесь есть) и сохранить в любом из более чем двух десятков

ABROSOFT FANTAMORPH PRO 7.9

Abrosoft FantaMorph Pro — это уже не редактор и не просмотрщик изображений, а программа для создания роликов из отдельно взятых картинок. Впрочем, не только роликов. Получившуюся у вас последовательность картинок можно преобразовать и в flash-клип, и в GIF-анимацию, и в скринсейвер, и даже в самоисполняющийся EXE-файл. На все это дело можно еще наложить эффекты (их, правда, немного) и звук. Интерфейс очень удобный и стильный. В меню Choose Language можно переключить программу на русский язык, но лучше этого не делать — переводом, судя по всему, занимались филологи Буркина-Фасо, учившиеся по бангладешским учебникам.

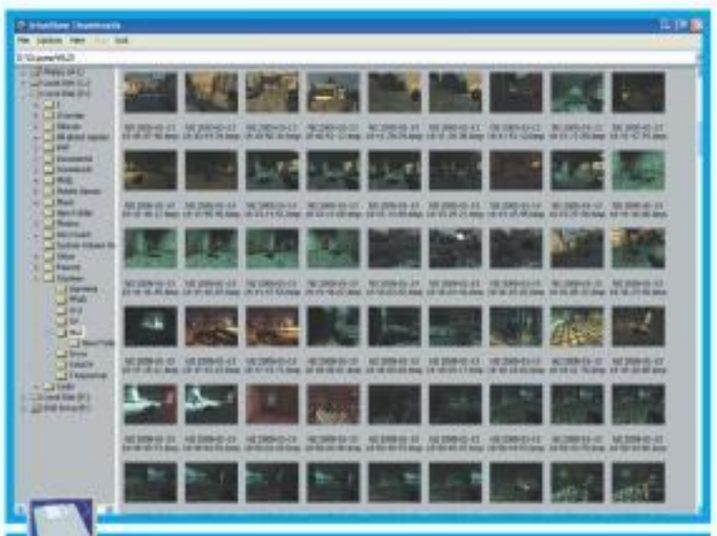
ABROSOFT FANTAMORPH PRO

форматов, с которыми знаком HyperSnap.

HyperSnap считается самой популярной программой, но в нем есть отнюдь не все, что хотелось бы. Гораздо больше возможностей предлагает **SnagIt**. Кроме всех тех функций, что есть в «Гипере», SnagIt может захватывать текст и видео. Имеется таймер (чтобы делать «фотки» с задержкой) и опция для фотографирования нескольких объектов одновременно.

GrabCaptureScreen во многом схож с HyperSnap: почти такой же интерфейс и те же возможности. Сделанные изображения автоматически нумеруются и складываются в указанную папку. Настроек — более чем достаточно: переназначение клавиш, задание формата картинок, степени их сжатия, задержки перед тем, как «вылетит птичка», и многое другое. Особенно порадовала возможность отключить изображение курсора в момент съемки.

Еще одна альтернатива, **Gadwin PrintScreen**, обитает в трее (в то время как остальные программы выводят окно, захламляя экран и панель задач) и обучена делать снимки заранее определенного размера и пропорций и добавлять к скриншоту тень. Приятная мелочь — возможность уменьшить или увеличить сделанное изображение еще до его сохранения.



IRFANVIEW

SNAGIT

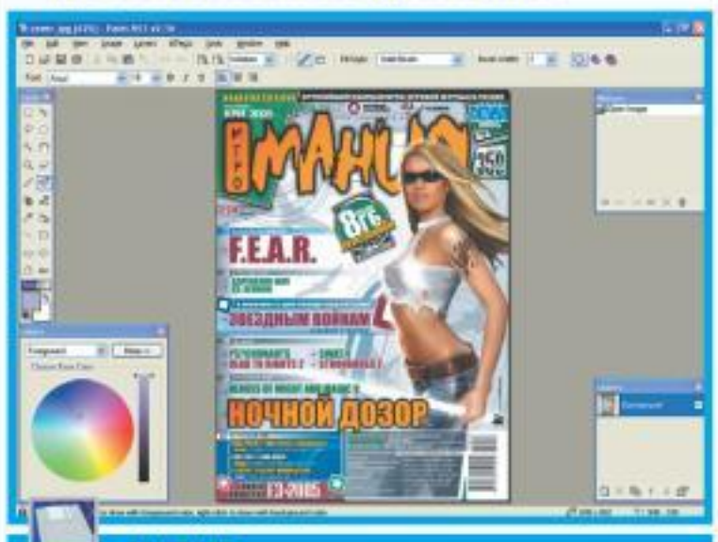
GRABCAPTURESCREEN

INSTANT ICON & CURSOR

Нужно перерисовать иконку или курсор? В этом случае настоятельно рекомендуем **Instant Icon & Cursor** — ничего лучше мы еще не видели. «Фотографируете» понравившуюся иконку (или указываете путь на «иконочный» файл) и прямо в окошке программы ее перерисовываете: просто, удобно, а самое главное — быстро.

INSTANT ICON & CURSOR

ГРАФИЧЕСКИЕ РЕДАКТОРЫ



PAINT.NET

Даже если вы не художник и не дизайнер и все операции с изображениями для вас ограничиваются просмотром семейного фотоальбома, вам все равно понадобится какой-никакой графический редактор. Обрезать края, просветлить, повысить контрастность, откадрировать, вырезать нужный фрагмент — ничего этого без редактора не сделаешь. **Paint**, который есть в Windows, откровенно неудобен. **Photoshop** же предназначен скорее для профессионалов, поэтому разобраться в нем с ходу сможет не каждый (да и грузится чудовищно долго). Лучший выход — обзавестись чем-нибудь попроще, например такой программкой, как **Paint.NET**. Утилита была разработана в Вашингтонском университете и полностью бесплатна. Инструментов, конечно, поменьше, зато собрано здесь лишь самое необходимое, а функциональные панели не перекрывают само изображение (тогда как в «Фотошопе» под картинку отведено едва ли не меньше места, чем под все остальное).

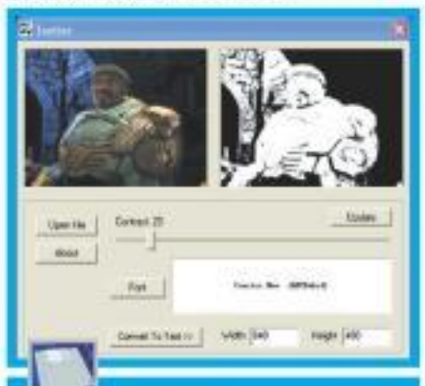
Если не приглянулся Paint.NET, попробуйте другой бесплатный редактор — **VCW VicMan's Photo Editor**. Программка поддерживает более 30 графических форматов (что в общем-то немного по сравнению с другими редакторами). В инструментарии доступно около сотни всевозможных эффектов и фильтров. Бесплатность, к сожалению, накладывает свои ограничения: обрабатывать изображения больше 3000*3000 пикселей и несколько картинок одновременно нельзя, экспортировать их в формат GIF — тоже нельзя.

GRAPHICS CONVERTER PRO

КОНВЕРТЕРЫ

Кроме просмотра и редактирования, картинки часто приходится конвертировать. У каждого формата свои преимущества и недостатки, и у каждого — своя сфера применения (BMP — хорошее качество, но файлы получаются очень тяжелыми; JPEG — весит мало, но зато качество оставляет желать; GIF — удобно использовать для оформления вебстраниц и создания баннеров, но изображения получаются очень мутными). Плюс, иногда встречаются экзотические форматы, которые не знакомы просмотрщикам и редакторам. В этом случае выручит графический конвертер. Изо всех программ такого рода нам больше всего приглянулась **Graphics Converter Pro.** Она оперирует с 549 (!) графическими форматами, причем большую их часть составляют такие, о которых вы, наверное, никогда и не слышали. Graphics Converter Pro оснащена и простейшими средствами для редактирования картинок, но они добавлены уже скорее в нагрузку.

В **ImageConverter** функций поменьше, но нам, как ни странно, она приглянулась даже больше. Все очень просто и без излишеств. При конвертации, кроме собственно изменения графического формата, можно указать, куда складывать готовые изображения, в каком разрешении (и сохранять ли пропорции), нужно ли их поворачивать/переворачивать и переименовывать (указываете префикс и порядок нумерации).

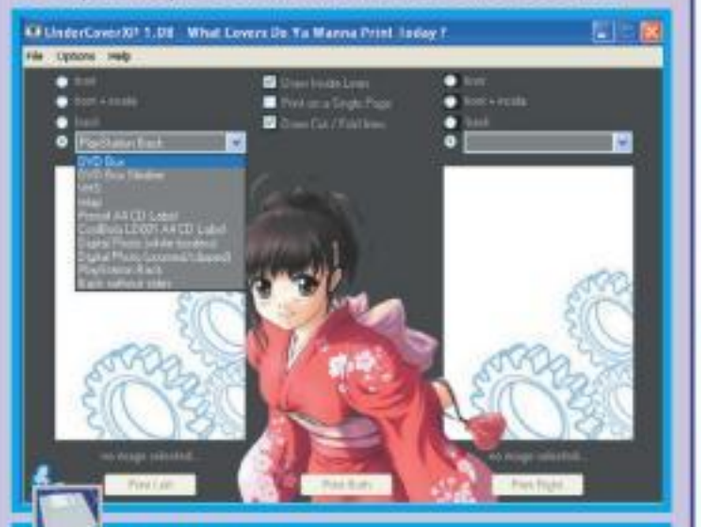


TEXTIZE

Не обойдите вниманием и **Textize**: сия утилитка перегоняет изображения в текст. Найти ей практическое применение можно, например, при создании сайтов.

ПЕЧАТЬ ОБЛОЖЕК

UnderCoverXP — находка для тех, кто часто режет игры и фильмы на болванки. Программа распечатает обложки для DVD, CD, VHS именно в тех размерах, в каких они и должны быть. Поддерживаемые форматы — JPEG, GIF, PNG и BMP. Единственный затык может быть в том, что найти эти самые обложки в Сети в нормальном качестве и размере возможно далеко не всегда.

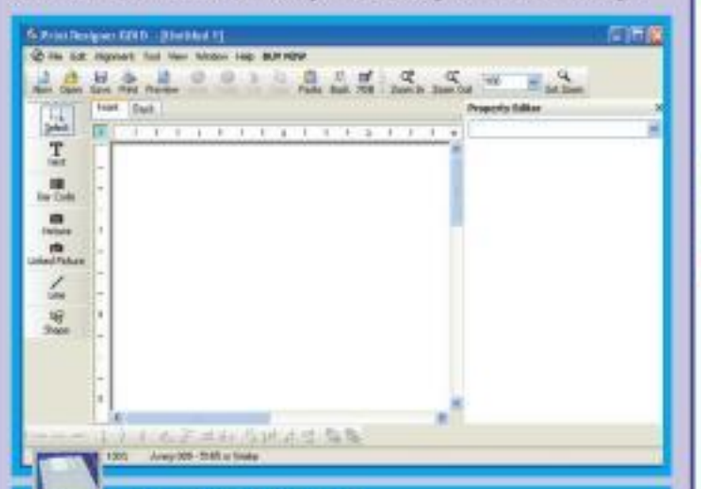


UNDERCOVERXP

Все то же самое и даже чуть больше, впрочем, умеет и **CoverWhiz**. «Чуть больше» заключается главным образом в расширенном наборе настроек и поисковике, с помощью которого можно искать обложки в Сети. Единственное «увы» — утилита стоит денег.

COVERWRIZ

Если найти нужную обложку не удалось, ее можно нарисовать самому в программе **Print Designer GOLD.** Еще в ней удобно делать визитки, ценники и тому подобную мелочевку.



PRINT DESIGNER GOLD

■ ■ ■

Теперь, когда в вашем распоряжении целая обойма софта для работы с графикой, самое время заняться экспериментами. Как насчет того, чтобы взять, например, фотографию Анны Курниковой, отрезать ей голову (само собой, отрезать на фотографии) и приклеить к туше Гейба Ньювела? Или изготовить GIF-анимацию, где этот же самый мутант Гейб будет покадрово раздеваться? Или... (*хватит. — **Прим. ред.***) ■

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: SOFT@IGROMANIA.RU

CD и DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

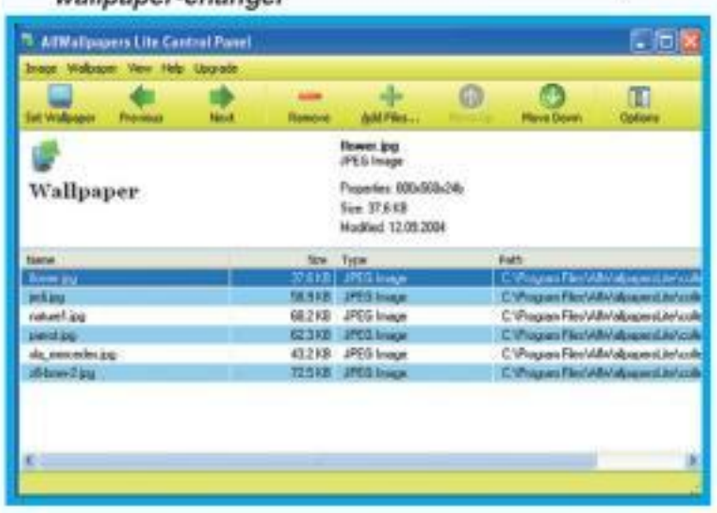
XPIZE 3.2
Разработчик: Xpero
Язык: английский, русский
Тип распространения: freeware
Сайт: **http://xpize.portraitofakite.com/about.htm**

Заменяет практически весь интерфейс Windows: иконки, окошки, панельки, загрузочные экраны, logon'ы и так далее. Систему не грузит совершенно (в отличие от «коллег по цеху»), глюков не замечено (при установке утилита вносит изменения в файлы операционки) — в общем, одобрям-с!

Рейтинг: 9

СВЕЖАТИНА!

ALL WALLPAPERS LITE 2.0
Разработчик: Nimble Software
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***www.nimblesoftware.com/desktop/free-wallpaper-changer***



Весьма недурственный менеджер обоев. Избавляет от необходимости вручную менять фон рабочего стола (можно указать, как и через какое время менять картинки) и самостоятельно конвертирует изображения в понятный Windows формат.

Рейтинг: 8

BLENDER 2.37
Разработчик: Blender Foundation
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***www.blender3d.org/cms/Blender.31.0.html***

Удобный и шустрый 3D-редактор, к тому же бесплатный. По словам профессионалов, **Blender** не намного уступает лучшим (и очень дорогим!) программам такого рода.

Рейтинг: 9

COLOR WHEEL EXPERT 4.2
Разработчик: Abitom Software
Язык: английский
Тип распространения: shareware
Цена: $29,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.abitom.com***

Подобрать палитру для сайта — задача не такая уж тривиальная. Чтобы не мучиться, перебирая цвета вручную, воспользуйтесь Color Wheel Expert — все необходимые инструменты в ней уже есть. Если добиться нужного оттенка так и не удалось, его можно взять прямо с экрана (если такой оттенок используется в интерфейсе какой-то программы).

Рейтинг: 8

DLL KILLER 5.0.1.5
Разработчик: Victor Engelmann
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***www.algorithman.de***

Каждая уважающая себя программа (а себя они все уважают — вот только пользователя не уважает никто) считает своим долгом прописать на жестком диске целую кипу DLL-файлов. Большинство из них остаются на жестком диске даже после деинсталляции самих программ и здорово замедляют работу системы. Как раз для их удаления и нужен DLL Killer.

Рейтинг: 7

IRADIONET 1.01
Разработчик: Сергей Круценко
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***www.sitex.com.ua/en/products/iRadioNet/help.htm***

Плеер для прослушивая интернет-радиостанций. Станции утилита ищет сама, разобраться в интерфейсе проще простого.

Рейтинг: 7

ISOBUSTER 1.8
Разработчик: ISO Buster
Язык: английский
Тип распространения: shareware
Цена: $29,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.smart-projects.net/isobuster***

IsoBuster на счет «раз» извлекает информацию с битых и плохо читаемых CD и DVD. Помимо того, программа способна открывать файлы образов, которые операционная система просто не понимает (ISO, NRG и так далее).

Рейтинг: 8

LANCET CHAT 1.0
Разработчик: NetCrate Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***http://lancetchat.com***

Аналог **ICQ** для пользователей локалки. Преимущества очевидны: нет нужды включать аську и отмахиваться от сетевых бездельников, лезущих к кому ни попадя, — достаточно включить **LANcet,** и все ваши сокамерники по офису окажутся на связи. Если на горизонте появился босс, который может прервать деловую беседу с симпатичной сотрудницей из соседнего отдела, можно нажать клавишу Esc — и программка сразу спрячется, даже в трее ее не будет видно.

Рейтинг: 7

LINK UTILITY 3.0
Разработчик: NetPromoter
Язык: английский, русский
Тип распространения: shareware
Цена: $699,90 (в составе пакета NetPromoter)
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***http://netpromoter.ru***

Битые ссылки — сущее проклятье любого, кому по долгу службы приходится качать много файлов. Еще большее это проклятие для тех, кто эти файлы выкладывает на сайты, — попробуй проверь все ссылки на работоспособность. Однако с Link Utility эта проблема отпадает: утилита сама проверит, скачиваются ли файлы по указанным линкам или нет.

Рейтинг: 8

XP SYSPAD 6.1
Разработчик: Xtort
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***www.xtort.net/xtort/xpsyspad.php***

Программа «все-в-одном»: здесь вам и менеджер процессов, и возможность быстро добраться до нужной папки, и ярлыки самых нужных, и системные настройки, и даже часы — всего около 100 функций.

Рейтинг: 8

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

7-Zip 4.19 beta. Архиватор, уступающий по известности WinRAR, но превосходящий его по скорости работы и степени сжатия.

BySoft FreeRAM 4.0.4.153. Мониторит состояние оперативной памяти и выгружает из нее все лишнее, тем самым ускоряя работу компьютера.

CipherWall Self-Decryptor 2.40. Сжимает данные и шифрует их по устойчивым криптоалгоритмам.

eMule 0.46a. P2P-клиент для работы с пиринговой сетью E-Donkey. Самые жирные плюсы — возможность предпросмотра еще недокачанных роликов и архивов и проверка файлов на вшивость (то бишь выявление пустышек).

ExplorerXP 1.06. Нечто среднее между Total Commander и «проводником». От первого досталась характерная панель в верхней части, от второго — интерфейс и контекстное меню, вызываемое по правой клавише мыши.

Infinite Password Generator 2.0. Генерирует пароли, устойчивые к взлому.

ReNamer 1.73. Программка для операций (переименования, удаления, сортировки и т.п.) с большими массивами файлов.

Visdir Free Space Finder 1.2. Сканирует жесткий диск и показывает в виде круговой диаграммы, сколько места занимают те или иные папки.

Xpy 0.8.11. Миниатюрный твикер для Windows. Открывает доступ к настройкам, которые по умолчанию скрыты от пользователя (удаление Windows Messenger, запрет автоматических обновлений и так далее).

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

К СТАТЬЕ «ТЕТЯ АСЯ УЕХАЛА»

ANONIMITY 4 PROXY
Разработчик: iNetPrivacy Software Inc.
Язык: английский
Тип распространения: shareware
Цена: $35
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.inetprivacy.com/a4proxy***

Утилита для быстрой смены прокси и проверки его на анонимность.

Рейтинг: 8

KEYLOGGER KILLER 1.5
Разработчик: Tooto Technologies
Язык: английский
Тип распространения: shareware
Цена: $29,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.tooto.com/keyloggerkiller***

Следит за оперативной памятью компьютера на предмет клавиатурных шпионов, тем самым снижая шансы хакеров украсть у вас пароль. Программа, увы, небезгрешна: без всякой причины конфликтует с вполне безобидными **Fraps**, **HyperSnap** и **Punto Switcher**.

Рейтинг: 8

О РАЗДЕЛЕ

«Софтверный набор» — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями.

В состав **«Софтверного набора»** входят рубрики **«Гвоздь номера»** (лучшая программа во всей подборке), **«Свежатина!»** (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), **«Полезный софт»** (составляется по статьям одноименного раздела) и **«Игроманский стандарт»** — крайне важные программы плана, которые мы выкладываем постоянно (или с некоторой периодичностью), а также их обновления. В него входят: **AdAware 1.06, Adobe Reader 7.0 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp 1.32), AdsCleaner 4.3, DirectX 9.0c, DivX 5.2.1, DOSBox 0.63, Fraps 2.5.5, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.7, ICQ (Lite 5.0 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.32, Light Alloy 3.2, Macromedia Flash Player 7.0, Microsoft .NET Framework 1.1, Process Explorer 9.11, QuickTime 6.5.2, RAD Video Tools, Shareaza 2.1, Real Player, Spybot — Search & Destroy 1.4 beta 2, System Mechanic 5.0 Professional, Total Commander 6.52, VobSub 2.23, Winamp 5.0.9, WinRAR 3.50 beta 4.**

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!

ICQ 2003B PRO PATCH COLLECTION BUILD 3916
Разработчик: ven000m
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***www.ven000m.net***

Патч для ICQ, после установки которого можно вводить многострочные ники, пароли, адреса и указывать возраст хоть до 255 лет (а также искать других пользователей с такими же многострочными данными).

Рейтинг: 8

ICQIAIM SELF REMOVER 2.0
Разработчик: inf_gth
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***www.asechka.ru***

Удаляет вас из контакт-листа других людей. Особенно полезно, когда вас добавили без разрешения (это возможно при помощи специальных программ). Один нюанс — для удаления нужно знать номер реципиента.

Рейтинг: 8

ICQ PWD MASTER 0.2
Разработчик: RoNoP
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***www.ronop.com***

Генерирует трудноподбираемые пароли для ICQ на основе установленных вами параметров. На e-mail такой пароль приходит в зашифрованном виде (не волнуйтесь, **ICQ PWD MASTER** его расшифрует), так что если кто-то захватит ваш почтовый ящик, ему придется изрядно попотеть над этим паролем.

Рейтинг: 7

INVISIBLE SECRETS 4.0.7
Разработчик: NeoByte Solutions
Язык: английский
Тип распространения: shareware
Цена: $39,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.neobytesolutions.com/invisiblesecrets***

У **Invisible Secrets** целый арсенал всевозможных средств для сохранения анонимности: шифровка данных, скрытие файлов на диске (для посторонних они как бы даже и не существуют), запароливание программ, уничтожение cookies, очищение кэша и хистори браузера и механизм IP-to-IP Password Transfer, через который можно безопасно пересылать пароли.

Рейтинг: 9

NUKENUBBER 2.9B
Разработчик: Kaeshar, Beavis97, BrainMast
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: нет

Отслеживает состояние 50 портов, через которые потенциально может просочиться какая-нибудь хакерская бяка. В случае атаки сразу закрывает соответствующий порт.

Рейтинг: 8

WFIPSI
Разработчик: неизвестен
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: неизвестен

Открывает дополнительные порты для того, чтобы запутать хакерские сканнеры и не дать им отследить ваш IP-адрес.

Рейтинг: 7

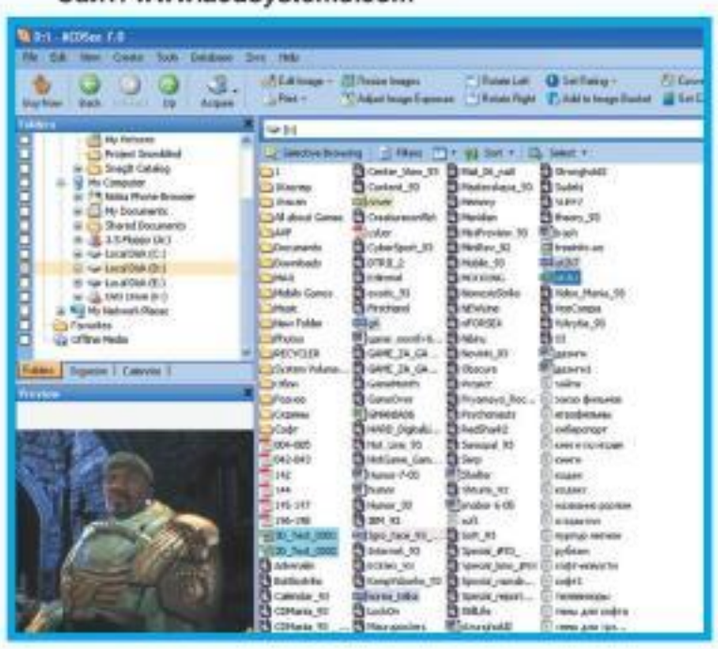
К СТАТЬЕ «ЦИФРОВОЙ МОЛЬБЕРТ»

ABROSOFT FANTAMORPH PRO 3.04
Разработчик: Abrosoft
Язык: английский
Тип распространения: shareware
Цена: $49,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***http://fantamorph.com***

Abrosoft FantaMorph Pro предназначен для создания роликов из отдельно взятых картинок, flash-клипов, gif-анимации, скринсейверов и презентаций в самоисполняющемся exe-формате. В меню Choose Language доступен русский язык, точнее, «русский» язык — перевод просто кошмарный.

Рейтинг: 8

ACDSEE 7.0 POWERPACK
Разработчик: ACD Systems
Язык: английский
Тип распространения: shareware
Цена: $79,99
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.acdsystems.com***



Самый известный графический просмотрщик. Скорость загрузки картинок вполне приемлемая (раньше с этим были проблемы), а вот время загрузки самой программы все-таки великовато. Помимо собственно просмотрщика в комплект **ACDSee 7.0 PowerPack** включены утилиты **ACDSee Canvas**, **Foto Editor** и **FotoSlate**.

Рейтинг: 9

INSTANT ICON & CURSOR 3.0
Разработчик: MazePath Software
Язык: английский
Тип распространения: shareware
Цена: $19
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.mazepath.com/InstantIcon.htm***

Для создания иконок и курсоров **Instant Icon & Cursor** подходит как ничто другое: снимаете понравившуюся иконку (или указываете путь на «иконочный» файл), а затем прямо в окошке программы ее перерисовываете.

Рейтинг: 8

IRFANVIEW 3.97
Разработчик: Irfan Skiljan
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***www.irfanview.com***

Популярный просмотрщик изображений, давно наступающий на пятки ACDSee. Интерфейс организован схожим образом, но возможностей у программы поменьше. Скорость загрузки картинок — удовлетворительная.

Рейтинг: 8

HYPERSNAP-DX 5.62.05
Разработчик: Hyperionics
Язык: английский
Тип распространения: shareware
Цена: $35
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.hyperionics.com***

Утилита для снятия скриншотов. **HyperSnap** делает снимки в любой «среде»: в обычных программах, играх, даже захват изображения с DVD-плееров ей по плечу. Фотографировать можно экран целиком, отдельное окно, выделенную область и даже то, что находится за пределами экрана (удобно в случае с длинными web-страницами).

Рейтинг: 9

GRAPHICS CONVERTER PRO 5.94
Разработчик: VicMan Software
Язык: английский
Тип распространения: shareware
Цена: $29,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.iconcool.com***

Графический конвертер, понимающий аж 549 форматов. У программы есть собственные средства для редактирования картинок, но они добавлены уже скорее в нагрузку.

Рейтинг: 7

PAINT.NET 2.1B
Разработчик: Rick Brewster
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***http://moab.eecs.wsu.edu/paint.net***

Хорошая (и бесплатная) альтернатива неподъемному **Photoshop**. Загружается программа очень быстро, а возможностей в ней на порядок больше, чем в стандартном виндовом **Paint**.

Рейтинг: 8

SNAGIT 7.2.3
Разработчик: TechSmith Corporation
Язык: английский
Тип распространения: shareware
Цена: $39,95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: ***www.techsmith.com***

SnagIt умеет все то же самое, что и HyperSnap (т.е. снимать скриншоты где бы то ни было), плюс в нем есть таймер (для фотографирования с задержкой), опция для съемки нескольких объектов одновременно и возможность захвата текста и видео.

Рейтинг: 8

VCW VICMAN'S PHOTO EDITOR 7.9
Разработчик: VicMan Software
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***www.vicman.net/vcwphoto***

Бесплатный графический редактор, поддерживающий более 30 форматов. В инструментарии доступно около сотни всевозможных эффектов и фильтров.

Рейтинг: 7

XNVIEW 1.74
Разработчик: Pierre-e GOUGELET
Язык: английский
Тип распространения: freeware
Сайт: ***www.xnview.com***

Второй главный конкурент ACDSee. Программа поддерживает более 400 графических форматов (в том числе самые малораспространенные), имеет встроенный редактор и позволяет снимать скриншоты.

Рейтинг: 8

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

CoverWhiz 4.5. Утилита для печати обложек к DVD, CD, VHS и другим носителям. Нужную обложку CoverWhiz при необходимости может найти в Сети.

Gadwin PrintScreen 2.6. То же самое, что HyperSnap и SnagIt, только в отличие от них «Гэдвин» может делать скриншоты заранее определенного размера.

GrabCaptureScreen 2.0.5.3. Аналог предыдущей программы. При съемке скриншотов можно выставить определенную задержку или отключить изображение курсора (чтобы не попал в кадр).

ImageConverter Plus 6.3.6. Не самый продвинутый, но очень симпатичный конвертер графических файлов.

Print Designer GOLD 8.3. Редактор для изготовления визиток, ценников и тому подобной мелочевки.

Textize 1.0. Преобразует изображения в текст, выстроенный в форме этой картинки.

UnderCoverXP 1.08. Печатает обложки для DVD, CD, VHS-кассет, причем именно тех размеров, которых они и должны быть. ■

КАЗАК НАШЕГО ВРЕМЕНИ

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Битва в открытом поле. Французские и русские солдаты стреляют друг в друга из мушкетов и карабинов. Повсюду слышен грохот от выстрелов, клубится густой дым от пороха. Пролетают пушечные ядра. Раздаются пронзительные крики раненых. Французы захватывают инициативу и наступают на русских со всех сторон.

Неприятели уже готовятся добивать остатки наших войск в ближнем бою. Вот уже кто-то из русских солдат падает наземь, сраженный штыками соперника. Но вдруг откуда ни возьмись сквозь дымовую завесу к нашей армии прорывается отряд-подкрепление, состоящий из... снайперов, пулеметчиков и солдат с ракетницами! Они сразу же вступают в бой. Первые мигом «снимают» вражеских офицеров — их подчиненные в панике. Ракеты летят одна за другой и стирают с лица земли целые отряды противника. Пулеметные очереди добивают выживших.

Французские солдаты вынуждены спасаться бегством. Появляются на поле боя и медики, приводящие в чувство раненых. Нет, это не какой-нибудь **Command & Conquer**. Это новый мод для «**Казаков 2**», который мы сегодня создадим.

ИНСТРУКТАЖ

Для реализации намеченного замысла откройте каталог с игрой. Из всего его содержимого нас в первую очередь интересует директория **\Data**, а точнее находящийся в ней файл **weapon.nds** (несет в себе параметры оружия, которым наделены юниты) и подкаталоги **\Text** (содержит файлы с текстами игровых надписей и сообщений) и **\UnitsMD** (здесь хранятся файлы с основными характеристиками боевых единиц).

Остановимся подробнее на последнем. Все находящиеся в нем файлы имеют расширение **.md** и могут быть поделены на несколько видов. В большинстве случаев это деление основано на национальной принадлежности юнита, которому посвящен файл. Приставка **Aus** в его имени свидетельствует о том, что он соответствует австрийским войскам, **Egp** — египетским, **Eng** — британским, **Frn** — французским, **Pru** — прусским, **Rus** — русским, **Tur** — турецким. После одного из этих префиксов следует сокращенное наименование юнита. Однако по нему сложно определить, что же это за воин.

В этом вам поможет файл **mdlist.txt** из директории **\Data\Text**. Его можно условно поделить на две части. Первая несет в себе строки вида: **X\Y.MD.HINT {...}{...}Z{...}{...}\A** (на месте многоточий стоят буквы и цифры, которые не представляют для нас интереса), где X — каталог с **.md**-файлом, Y — имя последнего, Z — название юнита, которое вы видите при наведении курсора мыши на кнопку для найма воина, A — подсказка, появляющаяся рядом с наименованием юнита. Введя имя **.md**-файла в строке поиска текстового редактора, вы поймете по значению Z, какой боевой единице соответствует файл.

Во второй части файла **mdlist.txt** вы найдете строчки, схожие по структуре с теми, что мы разобрали чуть выше. Однако здесь имеются только элементы **X**, **Y** и **Z**, причем Z означает наименование юнита, которое отображается в левой нижней части экрана при выборе его кликом мыши.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Теперь немного о структуре файла **weapon.nds**. Нам нужен первый и самый большой его раздел (или, по-другому, блок), озаглавленный как **MEMBERS** (имена блоков заключаются в квадратные скобки). В нем имеется девять столбцов, семь из них могут быть нам полезны. Первый хранит в себе названия оружия (чтобы понять, каким оружием пользуется юнит, загляните в значение параметра **WEAPON** из файла **weapon.nds**). Второй столбец отвечает за анимацию оружия, третий — за силу атаки, четвертый — за радиус ее действия, шестой — за тип гравитации, восьмой — за быстроту атаки, девятый — за число циклов в ней.

Начнем с добавления в игру юнитов из несколько более поздней эпохи. Оригинальности и полезности игроку им уж точно не занимать. Кроме того, эти бойцы как нельзя лучше вписываются в концепцию современного мода. Иными словами, с ними действие игры пусть и немного, но все же приблизится к нашему времени. Итак, встречайте.

ПУЛЕМЕТЧИК

Первый новичок — пулеметчик — получается из мушкетера (в австрийской и египетской вариациях — фузилера и янычара соответственно) посредством корректировки ряда параметров. Этому юниту соответствуют файлы **AusMus.md**, **EgpMus.md**, **EngMus.md**, **PruMus.md** и **RusMus.md**. В каждом из них (или, если вас интересуют только определенные нации, только в отводящихся им файлах) вы должны произвести следующие преобразования.

Первым делом увеличьте вдвое значение атрибута **DAMAGE 1** (отвечает за урон от огнестрельной атаки). За параметром **ATTACK_PAUSE** (пауза между двумя огнестрельными атаками) закрепите число **50**, ведь наш герой как-никак вооружен пулеметом. После этого оружие юнита существенно прибавит в скорострельности.

Обязательно поднимите стоимость боевой единицы, чтобы в игре не намечалось явного дисбаланса из-за введения в нее сильной и в то же время дешевой боевой единицы. В этом вам поможет характеристика **PRICE**, которой вы должны придать значение

Ракета в два счета разрушает вражеские постройки, а заодно и очищает прилегающую к ним территорию от неприятелей.

СНАЙПЕР

Современная модификация, пожалуй, была бы неполной, если бы в ней не было снайпера. Последний займет место егеря, который наиболее схож с ним по своим боевым характеристикам. Напомню, что егерю выделены файлы **FRNEGRNG.MD**, **ENGEGR.MD**, **PRUEGR.MD**, **AUSEGR.MD**, **RUSEGR.MD** и **EGPEGR.MD**. В них вам нужно скорректировать ряд атрибутов.

Значения параметров **DAMAGE 1** и **ATTACK_RADIUS 1** (радиус атаки — минимальный и через пробел максимальный) следует увеличить соответственно до **250** и «**0 2000**» (без кавычек). После этого пуля, пущенная из винтовки юнита, будет убивать среднестатистического оппонента с одного-двух попаданий и сможет лететь на значительно большие расстояния. Здоровье снайпера (**LIFE**) следует установить на отметку **90**, а скорость тренировки (**BUILDSTAGES**) — на **80**. Далее определите стоимость найма юнита (**PRICE**) как **PRICE 2 FOOD 120 IRON 40**, а затраты на выстрел (**RASTRATA_NA_VISTREL 1**) — как **1 IRON 1**. Важно также повысить зоркость бойца (**VISION**) до **10** и удлинить продолжительность перезарядки (**ATTACK_PAUSE 1**) до **1800**.

Кроме того, нужно убрать у снайпера способность атаковать здания — все-таки пуля снайперской винтовки не должна причинять сколько-нибудь значимого ущерба броне укреплений, пусть и наполеоновских времен. Для этого пропишите в характеристике **CANKILL** значение «**1 BODY**».

Теперь переделаем винтовку юнита, обратившись к файлу **weapon.nds**. В строке, начинающейся с сочетания **SHOTFOGSTARTPISTOLSILNII**, поставьте число **5** в предпоследний столбец. Это существенно увеличит скорость полета пули, пущенной из снайперской винтовки.

Снайперы атакуют врагов, когда те и не подозревают об опасности.

Последняя стадия превращения егеря в снайпера — переименование юнита. Это делается точно так же, как и в случае с солдатом-ракетчиком (см. одноименную главу), за исключением того, что вместо Z должен стоять текст «Снайпер», а вместо A — «Сильная дальнобойная огнестрельная атака».

В итоге мы получили отменного юнита. Единственные его минусы — длительная перезарядка и невозможность разрушить стены — компенсируются зоркостью и способностью отстреливать врагов на почтительном расстоянии.

2 FOOD 20 IRON 5. Первый его компонент (2) обозначает количество разных ресурсов, которое требуется для найма юнита, второй (FOOD) называет первый из этих ресурсов, третий (20) — нужное количество этого ресурса, четвертый (IRON) — второй ресурс, пятый (5) — требуемое количество второго ресурса. Здешние наименования ресурсов выглядят следующим образом: **FOOD** — еда, **IRON** — железо, **GOLD** — золото, **COAL** — уголь, **WOOD** — дерево. Точно таким же способом задается значение параметра **RASTRATA_NA_VISTREL 1** (определяет, сколько и какие ресурсы расходуются при совершении юнитом атаки), которое в случае с пулеметчиком должно выглядеть так: **1 IRON 1**.

Кроме того, необходимо немного продлить процесс тренировки юнита, так как он стал значительно сильнее. Добавьте **10** к числу, соответствующему характеристике **BUILDSTAGES**, и цель будет достигнута.

Теперь улучшим оружие новоиспеченного пулеметчика. Найдите в файле **weapon.nds** строку, начинающуюся с сочетания **SHOTFOGSTARTPISTOLSLABII**. В предпоследний ее столбец внесите число **2**, а в последний — **10**. В результате пули станут летать значительно быстрее, а сам солдат будет стрелять очередью из 10 выстрелов.

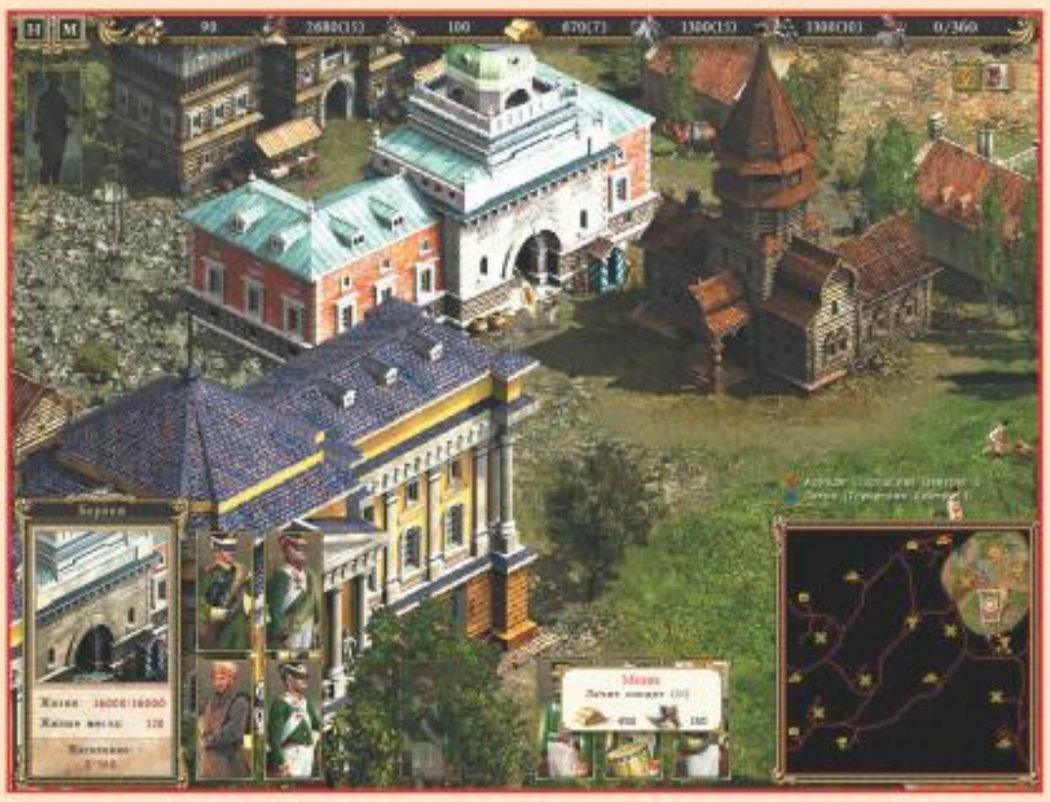
Переименуем юнит и перепишем текст, всплывающей при клике на него подсказки. Для этого найдите в файле **mdlist.txt** все строки со следующим текстом: **MUS.MD.HINT**. Напишите в них на месте компонента Z (см. выше) слово «Пулеметчик» (то же самое сделайте со строчками, содержащими это же сочетание, но без «.HINT»), а на месте A — «Сильная огнестрельная атака, вооружен пулеметом» (без кавычек в обоих случаях). При желании вы можете прописать и свой текст.

Пулеметчик готов к бою. Это универсальный юнит: он силен как в ближнем бою, так и в бою на дальней дистанции.

РАКЕТОМЕТЧИК

Следующий современный вид войск, который мы встроим в игру, — это солдаты с ракетницей. Получить подобный юнит проще всего из воинов-стрелков, например из мушкетера или егеря (у англичан он зовется горцем, у египтян — туарегом). Остановимся на последнем варианте, чтобы не пришлось исключать из игры добавленного чуть ранее пулеметчика. Егерь представлен следующими файлами: **FRNEGRNG.MD**, **ENGEGR.MD**, **PRUEGR.MD**, **AUSEGR.MD**, **RUSEGR.MD**, **EGPEGR.MD**. В них вам нужно подправить значения ряда атрибутов.

Сначала перевооружите солдата, присвоив атрибуту **WEAPON 1** значение **ROCKETKON**. К слову сказать, ракеты, которыми стреляет новый ствол юнита, являются секретным орудием убийства. В игре они есть,



Медик — юнит не из дешевых, но его полезность трудно переоценить.

В моем моде даже священник не прочь помахать кулаками.

но ни одна боевая единица их не использует. Зато им нашлось место в нашем моде.

Следующий шаг на пути создания нового солдата — увеличение скорости перезарядки его оружия. Добиться этого можно приданием показателю **ATTACK_PAUSE 1** значения **2000**. Также замените число, соответствующее атрибуту **DAMAGE 1**, на **450**. После этого снизьте скорость передвижения солдата (параметр **BRANDOMSPEED**) до **12**, а быстроту поворота туловища (**ROTATE**) — до **14**, ведь наш новобранец все-таки вооружен тяжелым оружием.

Настало время подобрать для сильного солдата подходящую цену. **2 FOOD 150 IRON 50** в значении параметра **PRICE** — как раз то, что нужно. Что касается атрибута **RASTRATA_NA_VISTREL 1**, то для него оптимальным вариантом, пожалуй, является сочетание **1 IRON 2**.

Необязательным, но крайне желательным этапом при добавлении в игру этого юнита является правка файла **weapon.nds**. Это поможет вам сделать ракетницу по-настоящему грозным оружием. Отыщите строку, где первый столбец содержит сочетание **ROCKETKON**. В ее третью колонку вставьте значение **450**, в четвертую — **40**, а в предпоследнюю — **30**.

Не забудьте присвоить бойцу подходящее имя. Делается это так же, как и в случае с пулеметчиком, только теперь вам нужно вносить изменения в строки с текстом **EGR.MD.HINT** (как вариант — **EGRNG.MD.HINT**) и просто **EGR.MD** (а также **EGRNG.MD**). На месте Z в них должно оказаться словосочетание «Солдат с ракетницей», на месте A (это относится исключительно к строкам со словом «HINT») — «Сильная огнестрельная атака, стреляет ракетами». Теперь вы можете использовать в бою этого юнита. Правда, он, прямо скажем, недешевый и несколько медлительный. Зато как нельзя лучше подходит как для массового уничтожения противника, так и для осады вражеских укреплений.

ПОДРЫВНИК

Еще один современный нам юнит, который мы вставим в игру, — это подрывник. Мы заменим им гренадера (он тоже взрывает здания, но не так эффективно). Нам понадобятся файлы **FRNGRE.MD**, **ENGGRE.MD**, **PRUGR.MD**, **AUSGRE.MD**, **RUSGRE.MD**.

Откройте поочередно каждый из этих файлов и произведите в них следующие изменения. В значение атрибута **WEAPON 2** впишите сочетание **NUCL2**. В результате юнит научится производить сильные взрывы. Параметру **ATTACK_RADIUS 2** придайте значение «**0 5**» (без кавычек), чтобы подрывник взрывался вместе с гранатами, а не кидал их в соперников. Также поднимите стоимость найма подрывника (**PRICE**) до отметки **3 FOOD 80 IRON 25 GOLD 10**.

Далее обратитесь к файлу **weapon.nds**. В строке, начинающейся со столбца с сочетанием **NUCL2**, вставьте в четвертую колонку число **100**. Тем самым вы значительно увеличите радиус взрыва, который раздается при атаке этим юнитом. Наконец, переименуйте бойца в подрывника-смертника уже знакомым вам способом (напомню, что для этого вам нужно подкорректировать текст в строках файла **mdlist.txt**, которые несут в себе имена файлов, посвященных гренадеру). Итак, мы создали юнит, способный производить невероятные по силе взрывы. Однако чтобы сделать это, ему требуется подойти вплотную к объекту атаки, что не так-то просто.

Подрывник-смертник за одну атаку способен стереть с лица земли небольшой вражеский отряд и пару домов.

ВЕСТИ С ФРОНТОВ

Мы встроили в игру несколько оригинальных воинов. С ними геймплей станет разнообразнее и интереснее. Кроме того, эти юниты (в особенности пулеметчик, снайпер, солдат с ракетницей и подрывник-смертник) помогут вам сделать современную модификацию.

Конечно, это только первые штрихи мода, но весьма отчетливые. Чтобы сделать полноценный мод, нужно добавить в игру еще как минимум несколько боевых единиц и поработать над внешним видом воинов так, чтобы он полностью соответствовал тому оружию, которым они владеют. Для работы с графическими файлами игры нужны специальные утилиты, которые, вероятно, скоро появятся в интернете.

При создании новых юнитов обязательно следите за тем, чтобы они не испортили игровой баланс. Например, хорошо вооруженный боец должен иметь какие-то недостатки, будь то слабое здоровье, слабая рукопашная атака, высокая цена, продолжительный процесс подготовки или что-то еще. Будет баланс — будет и играбельность. ■

ИСКУССТВО ВРАЧЕВАНИЯ

Если вас не особо привлекает перспектива создания современной модификации, предлагаю «слепить», что называется, юнит на все времена. Речь идет о медике. В принципе, целительные функции в игре возложены на священника (он присутствует только у трех наций: французов, турок и россиян), но это слишком уж нереалистично. Лучше пусть будет отдельный юнит, специализирующийся только на лечении раненых, а священник сосредоточится на поднятии боевого духа солдат.

Переквалифицируем знаменосца в медика. Первый, в общем-то, и не является очень уж нужным игроку юнитом, ведь у него в игре есть «старший брат» — конный знаменосец, который исполняет те же функции, но при этом значительно быстрее передвигается.

Чтобы осуществить это превращение, вам придется «перепотрошить» файлы **FRNFLG.MD**, **ENGFLG**, **PRUFLG**, **AUSFLG**, **RUSFLG**. В каждом из них произведите следующие изменения. Сначала отыщите строку **WEAPONKIND 0 MECH** и замените в ней слово **MECH** на **MEDIK**. Это позволит юниту получить навыки лечения своих сослуживцев. К слову сказать, этим же действием вы можете обучить искусству врачевания любой род войск. Далее исправьте значения показателей **PRICE** и **BUILDSTAGES** соответственно на **2 FOOD 150 GOLD 450** и **150**.

Также обратите внимание на правку названия юнита и связанной с ним подсказки. В строчках, содержащих сочетания **FLGNG.MD** и **FLGNG.MD.HINT**, укажите вместо компонента Z слово «Медик», а вместо A (в строках со словом «HINT») — словосочетание «Лечит солдат».

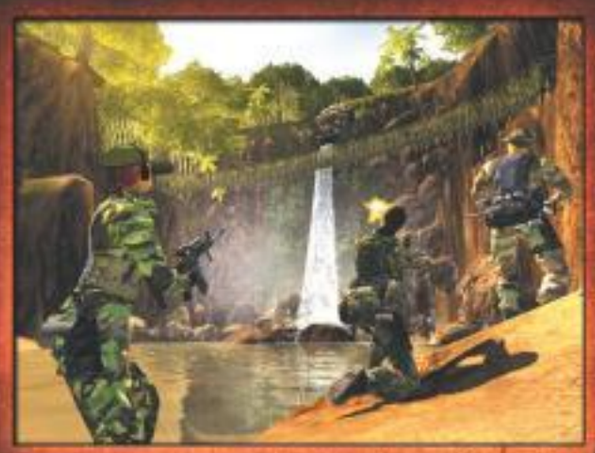
Отныне вы можете пополнять свои отряды медиками. Это исключительно полезные юниты. В отличие от священников в оригинальной игре они лечат на небольшом расстоянии, но делают это в разы быстрее.

Медик способен лечить не только других юнитов, но и самого себя. Причем и то, и другое не занимает у него много времени.

Попробуем избавить священника от функций медика, заменив их рукопашной атакой. Для этого в файлах **FRNPOP.MD**, **TURPOP.MD** и **RUSPOP.MD** исправьте значение характеристики **WEAPONKIND 0** на **MECH**. Также уменьшите радиус атаки (**ATTACK_RADIUS 0**) до комбинации «**0 80**». Урон (**DAMAGE 0**) следует выставить на отметку **40**. Характеристике **BUILDSTAGES** присвойте значение **800**. Наконец, придайте параметрам **LIFE** (здоровье) и **PRICE** (цена) соответственно значения **150** и **2 FOOD 100 GOLD 200**. Поп стал живучее и дешевле, что вполне справедливо ввиду потери им целительных способностей.

МИРОТВОРЦЫ

ВОЗМЕЗДИЕ



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

«Миротворцы. Возмездие»
Продолжение самого крупномасштабного боевика студии Novalogic.
Уже в продаже!

1С®

snowball.ru™
ураганные боевики

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

МОДЕЛЛИНГ HALF-LIFE 2

НАЛОЖЕНИЕ ТЕКСТУР И АНИМАЦИЯ

ГРИГОРИЙ ОДЕГОВ АКА [CCCP] MONSTER

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

В предыдущей статье мы познакомились с профессией виртуального каменотеса и создали свою собственную бетонную плиту. Сегодня мы освоим профессию выделки шкур и научим модель двигаться.

Процесс текстурирования интереснее всех остальных этапов моделирования. Именно на этой стадии модель обретает узнаваемые очертания и становится красивой. Если сама модель — не шедевр, то хорошо наложенная качественная текстура может спасти дело. А вот если текстура некачественная, швы плохо подогнаны, то никакая motion-capture анимация вкупе с миллионами полигонов не заставит игрока любоваться моделькой. Я говорю все это потому, что сегодня речь как раз пойдет о том, как накладывать текстуру качественно.

НИКИТА КОЖЕМЯКА

Большая работа начинается... нет, не с большого перекура, а с подготовки материалов и инструментов. Чем мы сейчас и займемся.

Существует два основных способа создания текстур. Первый — самый сложный по реализации, но простой на первый взгляд — «цифровой фотомонтаж». Для создания текстуры вы берете цифровой фотоаппарат и идете фотографировать предмет моделирования, если, конечно, существует его аналог в реальной жизни.

После этого за дело берется Photoshop и приводит в порядок то, что мы нафотографировали. По-научному это называется «устранение дефектов аппроксимации». **Аппроксимация** — это часто встречающийся в математике (и не только в ней) термин, означающий некое подобие «округления до целого». Но в нашем случае это означает упрощение круга до многоугольника.

Дело в том, что модель состоит из полигонов. Полигоны — это многоугольники, и грани у них — это прямые. Как правило, у моделлера нет возможности идеально нарисовать каркас модели — в любом случае будут отклонения от оригинала. И вот текстурирование должно эти отклонения спрятать.

Самое неприятное в наложении текстуры — подгонка по швам. Спроецированные на разные плоскости различные части текстуры могут неправильно стыковаться с другими частями текстуры, наложенными на соседние плоскости. Вот их выравнивание и подгонка — это и есть самое сложное в данном подходе текстурирования.

Второй подход заключается в том, что моделлер использует фотографию только как «натуру» для рисования своей собственной текстуры. При таком подходе сначала создают «чистый лист» (текстуру нужного размера) и накладывают его на модель, не забывая при этом размечать границы многоугольника на самой текстуре, там, где она была наложена. Результат получается в виде развернутой на текстуру полигональной сетки.

После того как получена развертка сетки на будущей текстуре, начинается рисование самой поверхности объекта на тех местах, где располагаются многоугольники. Выбор способа создания текстур — это только ваш выбор. Мы же займемся наложением текстуры на модель.

НАКЛАДЫВАЕМ ТЕКСТУРУ

Прежде чем начать текстурирование, нужно подготовить текстуры и присоединить их к нужным кускам модели. Выберите объект (модель или участок модели), на который вы хотите наложить текстуру. После этого жмите кнопку **Render** в верхней панели и **Get/Texture**, на открывшейся панели выберите **Image**. Откроется окно редактирования свойств материала.

На панели **Image** есть кнопка **New**. Нажмите ее, затем **New From File**. Выберите интересующую вас текстуру (пока в формате **tga**). Заметьте, что после нажатия какой-нибудь важной кнопки результат в окнах просмотра виден сразу же, без задержек. После того как вы выбрали текстуру, она должна сразу же лечь на объект.

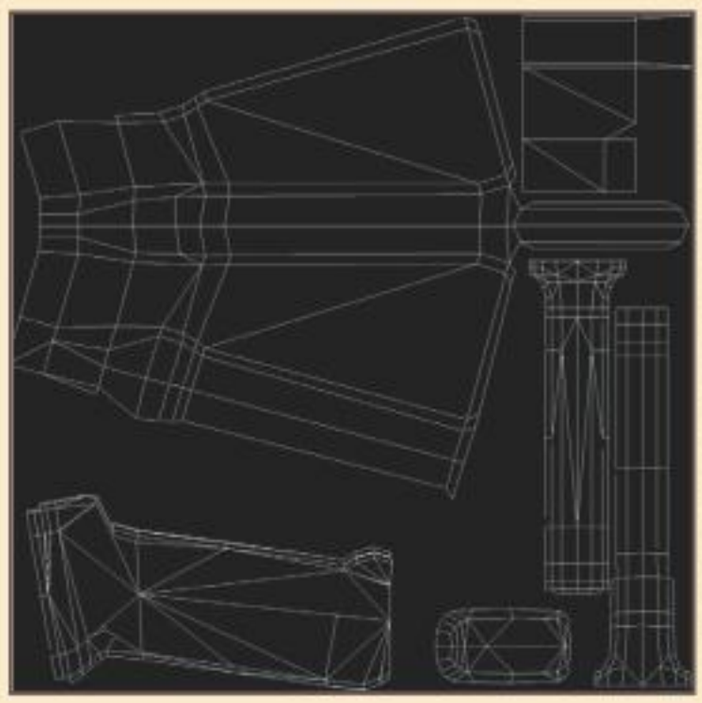
Теперь на панели **Texture Projection** нужно установить способ проекции текстуры на объект. Проекций существует великое множество. Есть простые виды наложения текстур, например плоские, которые как бы «накрывают» модель одеялом из текстуры в нужной плоскости. Есть проекции посложнее, например кубическая и цилиндрическая. Первая подгоняет углы текстуры в углы каждого прямоугольного полигона, вторая «заворачивает» модель в текстуру, как в кулек из бумаги.

Есть особые виды проекций, очень сложные, и создаются они самим моделлером. В нашем случае подходит как раз третья разновидность текстурирования. Во-первых, она чаще всего используется, а во-вторых, все остальные вышеназванные способы проецирования текстур на объект делаются одним щелчком мыши и не требуют особых разъяснений.

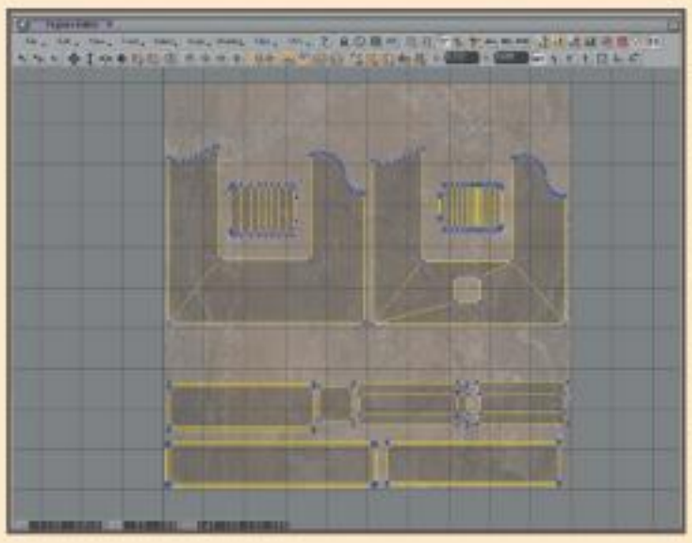
На панели **Texture Projection** жмите **New** и там — **Planar XZ**. Непринципиально, какую проекцию вы выберете сейчас, но с плоскими работать значительно легче.

КУРСЫ КРОЙКИ И ШИТЬЯ

Теперь необходимо расположить части модели на текстуре так, чтобы не осталось ни одной плохо спроецированной плоскости.



■ Развертка текстуры с разметкой границ полигонов.



■ Развертка модели на текстуре в XSI.

Редактор **XSI** отличается от **3D Studio** еще и тем, что все необходимые окна редактирования грузятся внутрь окон просмотра. Поэтому вам нужно выбрать ненужную проекцию, например вид сбоку или спереди, и там щелкнуть на его названии — в моем случае ненужным оказалось окно с надписью **Front**. Щелкнуть необходимо по розовой кнопочке с названием **Front** и в открывшемся списке выбрать пункт **Texture Editor**. Откроется окно с кучей кнопок и проекцией модели на текстуру, как показано на рисунке.

Самыми ценными для нас являются кнопки **View** и **Select**, в меню которых, в свою очередь, нас будут интересовать **Show Selected** (**Shift+H**), **Show All** (**Ctrl+Shift+H**), которые позволяют отображать только выбранные точки либо показать их все.

В меню **Select** нам нужен всего один пункт — **Deselect All** (**Ctrl+Shift+A**). Перемещение по окну дозволяется лишь после нажатия кнопки **Z**, при этом средняя кнопка мыши (или прокрутка) приближает картинку, правая кнопка удаляет, а зажав левую, можно перетаскивать изображение. Выбор

точек производится при нажатии левой кнопки, причем удерживать **Shift** не нужно. Точки сами будут добавляться к ранее выбранным. Для того чтобы исключить точки из списка выбранных, нужно обвести их курсором, зажав среднюю кнопку (или кольцо прокрутки).

Удостоверьтесь в том, что в меню **Select**, напротив пункта **Auto Sync Selection**, стоит галочка. Этот пункт отвечает за синхронизацию выбора во всех окнах. Если там не будет галочки, то точки, выбранные вами в одних окнах, не будут отображаться в других.

В окне вида сверху выберите точки, относящиеся к самой крайней стенке плиты (на виде сверху они будут нижними). Установите **Show Selected** и затем щелкните по кнопке **Planar Subprojection** (**Ctrl+Shift+P**). В открывшемся меню выберите пункт **XY World Aligned**. Проекция стенки на текстуру станет выглядеть более приятно. При помощи инструментов перемещения, вращения и масштабирования (**V**, **C** и **X** соответственно) переместите проекцию туда, куда вам нужно. После этого нажмите **Deselect All**, потом **Show All**. Выберите точки другой стенки и проделайте с ними те же операции. Выбирать можно также и полигоны, если нажать на кнопку **Select Polygon Tool** (клавиша **U**).

Когда вы завершите распределение полигонов модели по текстуре, результат должен получиться примерно такой, как на рисунке. После этого вам следует в окне **Texture Editor** в меню **Edit** нажать кнопку **Freeze**, чтобы исчезли подпроекции, а модель приняла развертку как основную. Не забывайте нажимать на эту кнопку, иначе все ваши труды исчезнут, как только вы выберете другой объект или просто нажмете на пробел.

ДВИЖЕНИЕ — ЖИЗНЬ

Нашей плите чего-то не хватает. Давайте нарисуем ей вентилятор в круглом отверстии, расположенном в одной из половин. После прошлого урока это не должно представлять для вас трудности.

Как только справитесь, перейдите в режим анимации. Чтобы сделать это, нужно на левой панели внизу, где написано **Construction Mode**, выбрать пункт **Animation**. Теперь обратите внимание на самый верхний край левой панели. Там есть заголовок **Model**. Щелкните по нему и в появившемся списке выберите пункт **Animation**. Заголовки всех элементов окрасятся в зеленый цвет. Этим мы обеспечили быстрый и удобный способ доступа ко всем основным функциям, нужным для создания скелета и анимации. Еще более быстрый способ — через горячие клавиши. Как правило, они подписаны рядом с названием функции, так что с их поиском у вас проблем не возникнет.

СОЗДАНИЕ СКЕЛЕТА

Можно браться за создание скелета. Сначала нажмите **Skeleton/2D Chain** и нарисуйте три первых сустава. Начните рисовать на виде сбоку — это облегчит центровку скелета позже. Первый сустав должен встать в центр электродвигателя, второй — чуть ниже, а третий — на ось вентилятора. Порядок расстановки суставов имеет очень большое значение — от этого зависит, какой сустав будет родительским по отношению к другому (то есть какой сустав будет перемещаться вместе с другим, скрепленным с ним костью). Суставы, которые перемещают все остальные суставы цепи, называются корневыми.

Создайте еще пару цепей, суставов там будет тоже по три. Первый из них должен находиться по возможности ближе к корневому суставу самой первой цепи. Второй — в центре вращения воздушных заслонок, а третий, чтобы выровнять второй, пусть находится с ним на одной линии, сверху. Теперь скопируйте и отразите вторую цепь, чтобы результат получился, как на рисунке.

Если вы где-то ошиблись в постановке сустава, то используйте систему навигации и перемещения, вызываемую при нажатии **Skeleton** и кнопки **Move joint/Branch**.

Когда закончите располагать кости в пространстве так, как это показано на рисунке, можно приступать к их иерархии. Одни цепи могут быть поставлены в соответствие другим цепям так, чтобы при их перемещении перемещались и соответствующие им цепи. Для этого служит кнопка **Parent** на правой панели. Она назначает «родительской» выбранную вами кость по отношению к той, что будет выбрана после (вторая будет названа дочерней и станет перемещаться вместе с родительской). Можно перемещать ее и отдельно от родительской, но тогда нужно будет выбрать только ее.

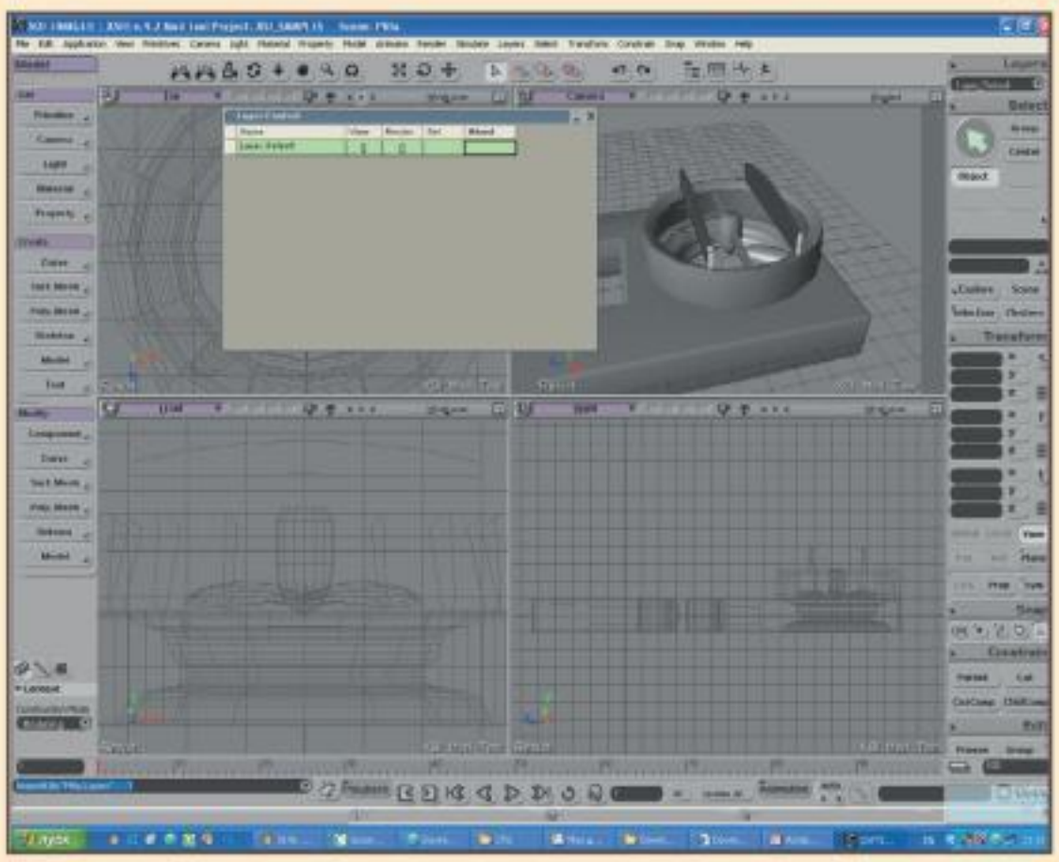
Сделайте так, чтобы самая первая созданная нами кость, которая проходит через двигатель и пропеллер, была бы родительской по отношению к двум другим. Тогда впоследствии, выбрав единственную корневую родительскую кость, можно будет перемещать всю стену целиком вместе с остальными подвижными элементами.

АНАТОМИЧЕСКИЕ БУДНИ

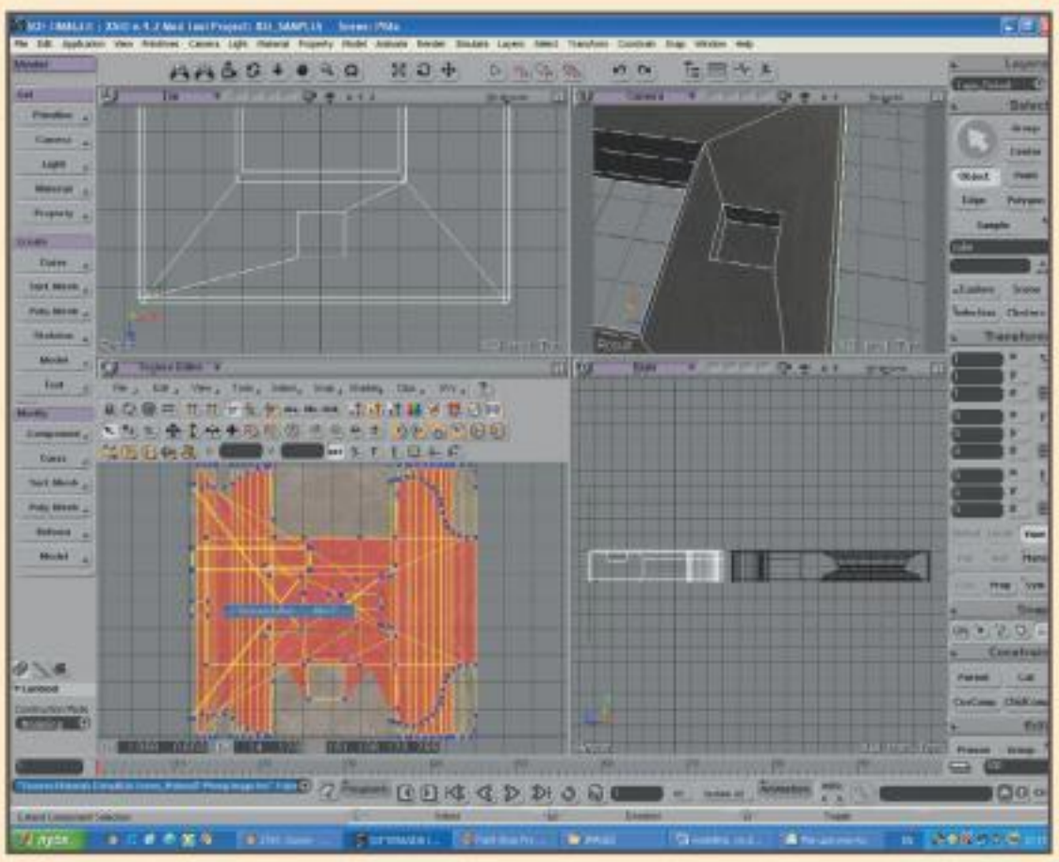
Скелет мы с вами создали, но кое-чего по-прежнему не хватает. Дело в том, что принцип действия скелетной анимации слегка позаимствован у анатомии. Если кратко, то, как и в жизни (к максимально точному ее моделированию стремятся все игры), главным формообразующим элементом тела живого существа является его скелет. Он имеет свои особенности типа степеней свободы суставов и конечностей, максимального угла поворота и ряд других.

На скелете растет мясо. Оно-то как раз и образует знакомый нам внешний вид живых объектов. Но скелетная анимация позволяет моделировать движения не только живых объектов со скелетом, но и механических, и даже мягких, которые не имеют в себе жесткой основы (плавающий по поверхности воды матрац из альфа-версии **Half-Life 2** — яркое тому подтверждение).

Займемся наращиванием мяса на скелет. Чтобы это сделать, нам нужно выбрать



■ Вентилятор, который мы будем анимировать.

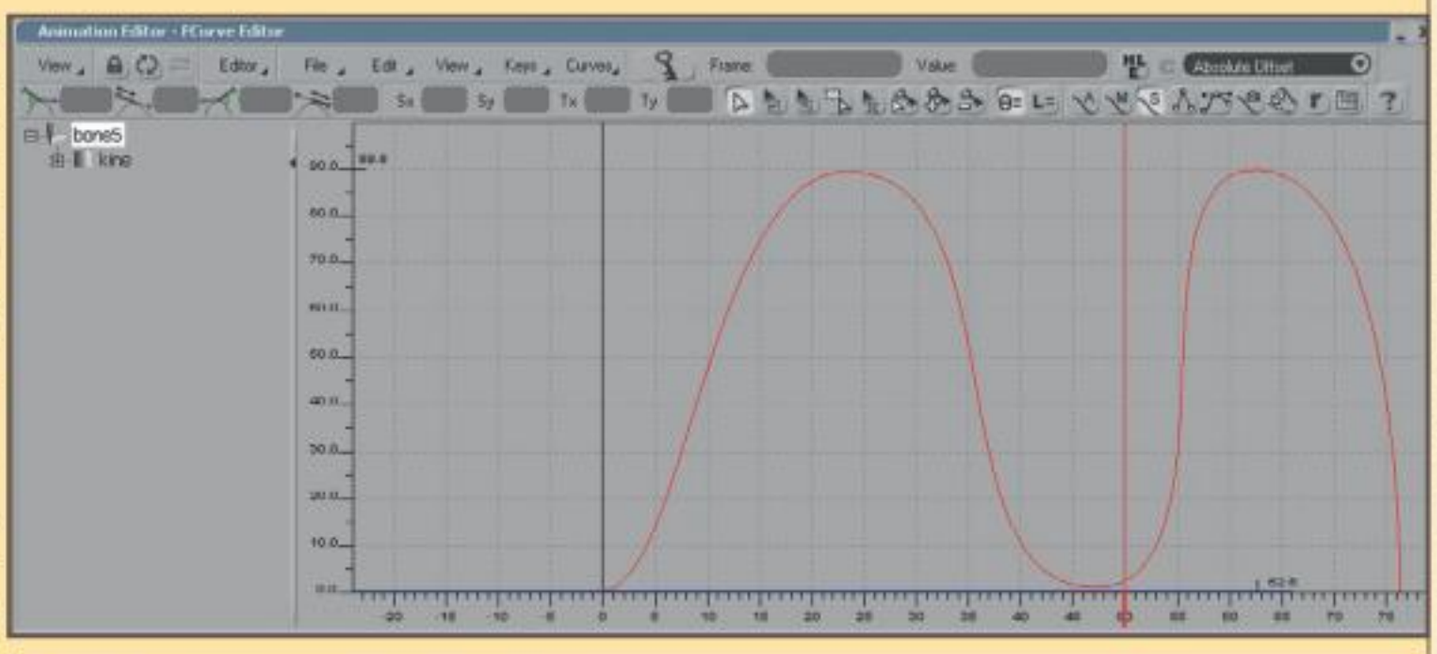


■ Общий вид интерфейса XSI во время моделирования.

АНИМАЦИЯ

Теперь все готово к созданию анимации. Для начала заставим крутиться пропеллер. Это легко. Внизу, под экраном, есть полоска. На ней красненький курсор. Это линия времени. А курсор на ней показывает момент времени анимации. Разверните пропеллер и перенесите курсор на первый кадр. Теперь нажмите кнопку **K**. После этого переместите курсор дальше, поверните пропеллер еще и снова нажмите клавишу **K**.

Верните курсор назад. Видите? Пропеллер перемещается. Можете также нажать клавишу **Play Back** внизу. Тогда вы увидите, как все выглядит в движении. Сделайте так, чтобы на промежутке в 20 кадров пропеллер сделал полный оборот вокруг оси.



■ Окно редактирования анимации.

Настало время воздушных заслонок. Давайте заставим их раскачиваться, направляя воздух то в одну сторону, то в другую. Выберите одну из заслонок и нажмите кнопку **K** в первом кадре, переместив заслонку в крайнее левое положение, затем переместите заслонку в крайнее правое и снова нажмите **K**. После этого нажмите кнопку **0**. Откроется окно. Не забудьте оставить пропеллер выделенным. В этом окне — линия с синими точками. Эти точки можно передвигать и регулировать. Поэкспериментируйте. Окно показывает вам функцию перемещения по определенной оси.

Сложно объяснить, как именно должна выглядеть функция, которая опишет необходимое вам движение, это должны увидеть вы сами в ходе экспериментов. Для перемещения точек воспользуйтесь кнопкой **M**. Для установки ключей — кнопкой **K**.

Опорные точки можно перемещать во времени и изменять крутизну функции. Для этого при выделении точки по бокам от нее появляются серые палочки с точками на концах. Двигая за эти точки, вы измените функцию определенным образом. Запомните, что если вы хотите сделать повторяющуюся анимацию, то первый кадр должен быть точной копией последнего.

Копировать и вставлять кадры (состояние всех или выбранных костей) необходимо через меню **Copy Animation** и **Paste Animation**, доступное по кнопке **Animation** внизу, под полосой линии времени. Ключи можно добавлять, убирать и редактировать также через меню **Keys** в том же окне редактирования анимации.

элемент модели (целый, вроде кубика или группы объектов) и нажать кнопку **Envelope** в разделе **Deform** на левой панели. Там выбрать пункт **Set Envelope**.

После этого курсор мыши несколько изменится и рядом с ним появится надпись **Pick**. Теперь можно выбрать оставшиеся элементы системы «кость-мясо». Необходимо сначала выбрать воздушную заслонку, затем проделать вышеописанную операцию и после этого, зажав **Ctrl**, выбрать находящуюся рядом кость и присоединенный к ней сверху сустав (отображаемый крестиком).

После этого нажмите правую кнопку мыши и закройте открывшееся меню, поскольку оно больше не понадобится. Вы только что поставили в соответствие кости одну из воздушных заслонок. Проделайте такую же операцию со второй заслонкой.

Осталось присоединить пропеллер и все остальное «тело» модели. Пропеллер, используя все те же функции, присоединяется к самой нижней кости и суставу. Это нужно для того, чтобы основной родительский сустав и кость пропеллера не мешали друг другу.

Очередь за плитой. Давайте немного поэкспериментируем. Функция **Set Envelope** — автоматическая. То есть, когда выбрано много костей, она сама распределяет их между вершинами объекта. Это очень удобно при моделировании объектов со сложным скелетом или гуманоидов. Вам не нужно вручную сопоставлять каждую точку — за вас все сделает функция. Давайте посмотрим, что к чему она прикрепит.

Выберите один из объектов, войдите в режим **Set Envelope** и выберите остальные неприкрепленные объекты и три оставшиеся кости. Нажмите правую кнопку и закройте появившееся окно.

Проверить результаты присваивания костей элементам модели я оставлю вам в качестве домашнего задания — там довольно хитрый, но интуитивно понятный алгоритм. Когда наиграетесь — присвойте какой-нибудь одной из оставшихся костей всю плиту. Для этого все ее объекты надо сначала объединить в группу и затем, используя выбор групп (справа вверху, в разделе **Select**), присвоить ее нужной кости.

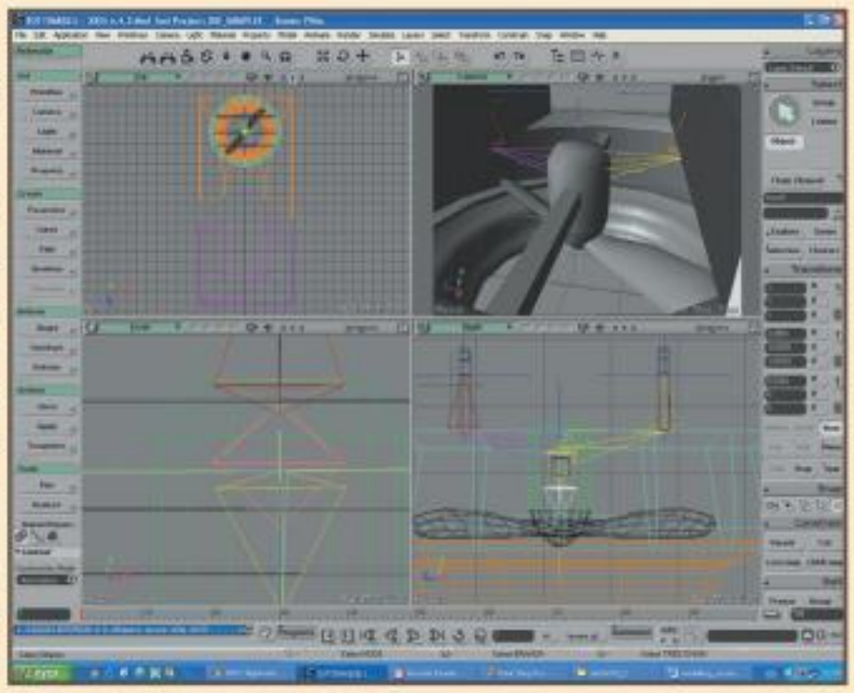
ПРАВИЛА ЗАМОРОЗКИ

Можно завершать создание скелета. Нужно заморозить работу, чтобы очистить стек рабочих объектов, — это ускорит быстродействие системы. Зайдите в раздел **Envelope** и выберите пункт **Edit Weights**. Открывшееся окно — это редактор весовых коэффициентов. Система анимации в **XSI** поддерживает множественное назначение костей одной вершине (и наоборот). То есть на один участок модели может влиять несколько костей. Для этого необходимо лишь присвоить эти кости нужным элементам.

Мне неизвестно, возможно ли применение такого рода анимации в **Half-Life 2**, поскольку моя версия компилятора **StudioMdl** отказывается компилировать такие объекты. В этом окне нам понадобится лишь одна функция. Выберите кость, к которой сопоставлен пропеллер, и нажмите **Edit**, затем **Freeze**. Проделайте то же самое с остальными костями.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вот и завершилась последняя статья по редактору **XSI**. В цикле были рассмотрены основные принципы создания моделей и базовые функции редактора, которые лежат в основе остальных, более сложных. Основываясь на полученных знаниях, вы можете сами, экспериментируя, находить более сложные способы моделирования. В ближайших выпусках «Мании» мы подробно рассмотрим процесс компиляции, завершающий создание модели для Half-Life 2. ■



■ Расположение костей внутри объектов.

«Выживают не самые сильные и не самые умные, а те, кто быстрее адаптируется к изменениям среды».
- Чарльз Дарвин

От создателей UNREAL

PARIAH
ИЗГОИ

© 2005 «Руссобит -Паблишинг» Все права защищены. © 2005 Hip Interactive. All rights reserved. Hip Games™ and the Hip logo are trademarks of Hip Interactive Inc. ® 2005 Groove Media Inc. GrooveGames™ and the Groove logo are the trademarks of Groove Media Inc. Pariah™ is the registered trademark of Digital Extremes. Digital Extremes™ and the Digital Extremes logo are the trademarks of 1058822 Ontario Inc. All rights reserved. Uses the Unreal® Engine 2. Unreal® and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2005, Epic Games, Inc. All rights reserved. "Havok.com™"; © 1999-2005 Telekinesys Research Limited. All rights reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео". Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ИГРОСТРОЙ ПО-ЖЕНСКИ

ВЛАДИМИР БОЛВИН

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Дело Дагот Ура живет и процветает. Лозунг *«Мы наш, мы новый Morrowind построим!»* подхвачен из слабеющих рук павшего героя Красной Горы, ментально размножен и файерболом заброшен в горячие массы поклонников игры. Проникнувшись идеями Ура, армия бывших Нереваринов прилежно изучила мощный инструмент изменения местного мира — редактор **TES Construction Set** — и регулярно выдает на-гора свежие модификации.

Модостроительный порыв не смогли погасить даже официальные дополнения от **Bethesda Softworks**. Занимаются модами самые разные люди. Этому увлечению подвержены школьники и кандидаты наук, военные и пожарники, депутаты парламента и лица без гражданства. Не обошло оно стороной и лучшую половину человечества — прекрасных дам!

Две из них, **Эмма** из Швеции и **Марина** с Украины, согласились побеседовать с нами о модах, Morrowind и о том, как они до такой жизни доигрались. Им есть что сказать, ведь их плагины одни из лучших!

ШВЕДСКАЯ СЕМЬЯ

Что вы знаете о Швеции? Эта страна подарила миру несколько широко известных вещей: шведскую стенку, шведский стол, шведскую семью. Все три понятия объединяет любопытная деталь — они обозначают совсем не то, о чем говорит их название. Такой парадокс. А может, это такая национальная особенность...

Познакомившись поближе с автором известнейших плагинов к Morrowind — **Laura Craft Romance and Adventure**, **Wolf Companion**, **Imperial Headpack**, **Breton Headpack**, — мы не раз едва приходили в себя от неожиданности.

«Эмма из Швеции» — все, что было известно об авторе к началу разговора. Ну, и то, что ее **Laura Craft** (ошибки тут нет!) сногсшибательная красотка. Умопомрачительная фотогеничность модели невольно проецировалась на Эмму и обещала заманчивое знакомство...

«Игромания» ([И]): Эмма, о ваших плагинах известно гораздо больше, чем о вас. Расскажите немного о себе. Кто вы? Чем занимаетесь? Как давно увлекаетесь компьютерными играми?

Emma ([E]): *Я шведская журналистка. Давно уже замужем, трое детей. С компьютером дружу довольно давно. Это мой рабочий инструмент, и, кроме того, я всегда была большой любительницей компьютерных игр! Особенно мне нравились стратегии и RPG.*

■ Ну разве не красотка!

■ Как все женщины, Лаура любит поболтать.

*Первыми фаворитами были **Ultima Underworld** и **Caesar II**. В нашей семье я вовсе не исключение. Все мои домашние — увлеченные геймеры со стажем. Один из моих сыновей так же, как и я, много времени уделяет созданию модификаций к разным играм. Даже моя пятилетняя дочь никогда не уступит свое место возле компьютера без боя!*

Вот это называется сюрпрайз... Ну кто бы мог подумать?!! То, что замужем, можно еще как-то пережить. Но трое детей никак не вписывались в рамки разработчика модов.

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ХОББИ

Вероятно, если бы все мододелы сразу рождались с ученой степенью, лысыми и в очках, трудностей при работе над модами у них было бы меньше. Но поскольку это не так, проблем и нерешенных вопросов хватает. Не каждое мужское плечо способно их разрешить. Каково же приходится девушкам?!

[И]: От идеи мода до воплощения путь длинный. Какие трудности представляются вам самыми значимыми? Как с ними справиться?

[E]: *Я делала разные моды: с новыми персонажами, обновленными лицами, разнообразными предметами и т.д., однако большая часть времени ушла на разработку квестов. Это настоящие пожиратели свободного времени! Такой мод надо начинать с продумывания новых персонажей. Первым серьезным опытом был у меня мод **Witchgirl Adventure**. Я включила в игру новую волшебницу.*

*Потом мне захотелось создать для нее собственную историю. И только я за нее села, как история начала раскручиваться сама по себе. Это покажется удивительным, но часто я не имею никакого понятия, что случится с моими героями дальше. NPC сами начинают «диктовать», что должно с ними произойти! Как-то писала я диалог к моду **Witchgirl Adventure** для северянина по имени **Leif**. Совершенно неожиданным для меня образом он завел разговор о поиске какого-то особенного боевого топора. Странная вещь состоит в том, что прежде чем он это «сказал», никаких боевых топоров включать не планировалось! Тем более — особенных. А ведь пришлось!*

Работа над диалогами может в корне изменить задуманный сюжет! Настоятельно рекомендую не откладывать ее на потом.

При разработке квеста я не пользуюсь каким-либо дополнительным инструментарием. Да он, в общем-то, и не требуется для подключения диалогов, скриптов и строительства подземелий. Я не очень уверенно работаю со скриптами, меня можно назвать посредственным дизайнером уровней, но я очень неплохо пишу диалоги и умею создавать интересные сюжетные линии.

*Моей самой большой проблемой стали сложные скрипты, которые обслуживали ключевые моменты мода. К счастью, мир не без добрых людей. Очень скоро мне стали помогать друзья-модостроители, разбирающиеся в этом гораздо лучше. Хочу отметить **Grumpy**, который написал очень удачные скрипты для попутчиков-компаньонов. После этого вместо бесполезного балласта попутчики превратились в положительный актив. Кодеру **The Other Felix** принадлежит идея «Кольца Телепатии». Это он создал **brandnew scripting** систему прокачки NPC-попутчиков, как у игрока.*

Без таких знающих друзей мои моды не были бы и наполовину такими, какими вы можете их видеть сейчас.

Разработка мода требует от создателя хороших знаний во многих областях игростроя. Знать абсолютно все — невозможно. Каждый из нас силен в какой-то своей области. И если в чем-то не силен, Эмма советует позвать на помощь друзей. Пещерный человек с друзьями и мамонта мог запинать.

[И]: Откуда приходят новые идеи модов (книги, музыка, кино)?

[E]: *У меня новые идеи мода чаще всего рождаются, когда я получаю возможность*

МОДНЫЙ ПУТЬ

Как парни становятся модерами, знает каждый. Начинается у всех одинаково: хелп к редактору, первая карта, грандиозная идея, тема на форуме. Продолжение у всех разное, но обычно далее следует: тема на форуме, обсуждение, опять обсуждение, снова обсуждение, двойка по математике (физике и химии), санкции родителей с отлучением от интернета.

Как в таких непростых условиях парням удается доводить свои плагины до релизов — понять трудно. Но каким образом успешными модерами становятся женщины — уму непостижимо...

[И]: В то время как многие не могут поверить в существование геймерш, вы представляете собой еще более редкое явление — модершу! Что послужило толчком и заставило сесть за перекраивание мира в Morrowind?

[Е]: *Дело было так. Мой одиннадцатилетний сын захотел научиться делать моды. Он скачал из интернета множество обучающих текстов. Но тут выяснилось, что все они написаны на английском языке. А как вы знаете, Швеция вовсе не англоязычная страна... Конечно, я не могла оставить парня один на один с этой проблемой. Хорошие начинания нужно поощрять.*

*Как раз в это время я прошла основной сюжет Morrowind. Моя героиня, бретонка, была признана Нереварином, главой храма, Наставником дома Редоран и главным боссом большинства гильдий. Давным-давно отправился в байтовое небытие Дагот Ур. В Morrowind не осталось ни одного существа, достойного внимания моего альтер-эго. Надвигалось гордое, но тоскливое одиночество! Вот тут мне и пришла в голову мысль организовать моей бретонке приятеля. Мой сын назвал его **Indiana James**.*

*Однако с бретонкой у них не срослось, и через некоторое время в игру была введена девушка по имени **Laura Craft** (до этого я никогда не играла в Tomb Raider и не смотрела фильмов про расхитительницу гробниц). На первый план вышел вопрос, что будут делать в Morrowind Индиана и Лаура? Мы написали историю любви.*

*Наш мод **Boyfriend and Girlfriend** («Приятель и подружка») стал весьма популярным. Это было осенью 2002 года. С тех пор я выпустила значительное количество модов. И все же новые версии **Laura Craft** (включая **romance-and-adventure-quests**) до сих пор являются наиболее популярными.*

*К счастью, мое семейство всегда поддерживало мое хобби. Мой муж фактически занимается поддержкой нашего сайта **http://www.gamersroam.com/emma/index.htm**. Мой сын считает, что очень «клево», если у тебя есть мать, которая увлекается разработкой модов.*

Еще бы так не считать! Отлучение от Сети ему теперь не грозит — родители относятся к компьютерным играм максимально лояльно. Кто же теперь будет ругать его за двойки? Но если серьезно — и впрямь можно позавидовать дружной семье, в которой все поголовно занимаются изготовлением плагинов. Вот это команда!

добавить в мир Morrowind новые лица. Каждый раз после разгрузки свежего facepack (набора скинов, изменяющих лица персонажей в игре) на меня накатывает вдохновение. В последнее время новые идеи приходят при работе над своими собственными текстурами для новой главы!

И все же прежде всего я рассказчица. Еще будучи непрофессиональным журналистом, я часто писала короткие истории «для души». Когда же описание событий стало источником дохода, изложение на бумаге своих мыслей перестало занимать меня по-прежнему. Если хобби становится профессией, это уже не хобби.

*Сейчас я работаю над приключенческим модом, действие которого будет проходить на фантастическом острове **Lokken**. Сам остров делал **TeuTonic**. Когда он показал мне его, я просто влюбилась в эту работу! И теперь этот остров получит собственную историю.*

■ «Предок» у Лауры в бою очень неплох!

ЖЕНСКИЕ ИГРЫ

Как-то в почте «Игромании» читатели задавались вопросом, почему так мало геймерш среди играющего населения планеты. Выдвигались и задвигались обратно разные версии, но к общему знаменателю так и не пришли. Мнение Эммы на этот счет может быть особенно интересным, поскольку она и геймерша, и разработчик в одном лице.

[И]: Отчего геймеров намного больше, чем геймерш? В чем секрет? Девушкам в массе не нравятся компьютерные игры?

[Е]: *Зададимся вопросом, почему разработчики не уделяют женскому вопросу особого внимания? Ответ, по-моему, лежит на поверхности: компьютерные игры делают в основном мужчины. Их игры — для «реальных пацанов». Обычные девушки не очень любят смаковать различные методы убиения себе подобных. А для парней это естественно.*

■ Лауре легко поменять наряд, в этом они с Барби похожи.

Совсем мало игр, которые обращены непосредственно к геймершам. Я считаю это серьезной потерей, поскольку девушки не могут приобщиться к игровому миру таким же естественным образом, как юноши.

Моя пятилетняя дочь увлечена играми. Однако это совсем не те игры, которые могли бы понравиться моим сыновьям. Она любит играть в Disney Princesses. Это игра, в которой она может наряжать Золушку в нарядные платья и делать скриншоты с ее участием в различной обстановке. Другая игра, занимающая ее внимание, предлагает ей заботиться о собственной лошади и принимать участие в конных соревнованиях на своей подопечной.

Будь я на ее месте, я бы тоже предпочла игры такого плана более жестким играм «для крутых пацанов». Пока не будет выходить больше игр, которые могли бы увлечь будущих девушек и в самом раннем возрасте, массового наплыва геймерш ждать не стоит.

Взять хотя бы Morrowind... Я знаю, что большинство представительниц женского пола не может принять поставленные в игре задачи. Квесты в подавляющем большинстве предлагают «пойти туда-то и там убить такое-то существо». Такая прямолинейность не может заинтересовать женщин. Для них

надо ставить задачу чуть-чуть по-другому, тоньше. Например: «пойти туда-то и убить такое-то существо, потому что он/она/оно похитило ребенка и вам необходимо его спасти». Надо всего лишь объяснить, почему вы должны убивать, и нельзя никак иначе...

Комментируя мои моды, многие сходятся в одном — проработка персонажей в них гораздо глубже, чем в оригинальной игре. Я думаю, это не случайно. Просто женщины более тонко настроены на создание правдоподобных героев, поскольку заботятся о своих родных «персонажах» большую часть жизни.

Так вот что мы получаем: чтобы было больше геймерш, нужно создавать больше игр, рассчитанных на девушек. Значит, надо включать в команды разработчиков женщин. Парни всегда будут делать игры для других парней. Только женщина способна оценить, будет ли игра интересна девушкам или нет.

Интересная мысль. Никого не удивляет, если мальчишки бегают по двору с деревянными автоматами, а девчонки занимаются куклами. Однако почему-то вызывает удивление, что девушки не горят желанием носиться по игре с шотганом и рубить противникам головы... Кстати, красотка Лаура Крафт в моде Эммы умеет постоять и за себя, и за игрока. К тому же одевается и раздевается, ничуть не стесняясь присутствия геймера. И за такое правдоподобие мужская половина голосует обеими руками!

ПЕРЕВОДНЫЕ КАРТИНКИ

В нашей стране дети начинают изучать английский язык всего на несколько лет позже, чем родной. Многие продолжают изучение в средних и высших заведениях и потом могут транслировать на английский, например, фразу «Я — Моника» (у них получается: I am Monkey).

Но почему-то народ предпочитает играть в игры, где работа по переводу выполнена кем-то другим. И в этом нам помогают люди, занимающиеся переводами игровых текстов. Наша собеседница с Украины, **Марина Медведева** (в сетевом быту **Falca the Thief**), как раз занималась переводом плагинов к Morrowind и была одной из лучших.

«Игромания» ([И]): Откуда возникло такое желание — переводить плагины к Morrowind?

Falca ([F]): *Началось все с глубокого детства, посадили за игрушку, оторвать долго не могли. Помнится мне, это был cdman, чуть припудренная версия packman'a.*

Потом школа, «Корветы», 286-е, написание простыней на «бейсике» с мечтами создать свою собственную самую-пресамую игрушку, рулоны миллиметровки, изрисованные попиксельными изображениями, King's Bounty, Kurtan, Golden Axe, oxx... веселое было времечко. Я даже пошла потом учиться на программиста. Однако кончилось это, увы, печально. В академии подсела на RPG, MUD-ы, и учеба на третьем курсе была запущена до такого состояния, что наверстывать оказалось поздно. Все-таки не хухры-мухры мы там изучали. На четвертом домучилась до госэкзамена, с треском его завалила и, с облегчением вздохнув, пошла работать дизайнером.

Morrowind не мог пройти мимо меня. Мы были созданы друг для друга, и, как только он «выстрелил», ко мне попала английская версия. Меня просто потрясла возможность изменять этот мир по собственному хотению. Поскольку по «настоящей» профессии я дизайнер-полиграфист, то, казалось бы, должна была направить свои усилия в сторону гейм-дизайна и разного украшательства.

Но вышло иначе. По выходу локализованной версии возникла проблема с установкой в нее моих любимых англоязычных плагинов. И надо было переводить их на русский язык. И пошло-поехало... Плюс свои задумки не давали покоя...

Нет повести печальнее на свете, чем повесть о завале на билете. Игровое сообщество, возможно, потеряло программиста средней руки, зато приобрело отличного переводчика. Что ни плагин — картинка!

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОГО ПЕРЕВОДА

Перед локализаторами оригинальной игры стояла огромная проблема. Если сложить вместе все тексты Morrowind — получится книжка чудовищного объема. С плагинами та же беда. Очень много текста.

[И]: А вот скажи, локализация игры по плечу одному человеку? Сколько требуется времени на грамотный и полный перевод какого-нибудь могучего дополнения?

[F]: *Все зависит от того, как построена работа. Просто замечу, что локализация и перевод — это не одно и то же. Локализация включает в себя как перевод, так и интеграцию его в программный продукт, а это зачастую может сделать только квалифицированный программист.*

Найти человека, который сочетал бы в себе и переводчика, и программиста, довольно сложно. Да и вообще это дикость — валить объемную работу на одного человека. Как правило, работают слаженные команды с четким разделением труда. И результат во многом зависит от того, кто координирует их действия. Это касается игр, это касается объемных модов.

А что в плане объема по плечу нескольким людям, может сделать и один, только нужно при этом знать процесс от А до Я. Иначе у программиста будет русЕфЕкацЫя, а у переводчика — глюконат дельфия.

Что до грамотности, то это практически в крови, хотя и на старуху бывает проруха. Знаете, как оказалось, очень помогает в детстве много книжек читать. Где все слова написаны правильно. Ужасно бесят многочисленные «извЕните» и иже с ними на форумах и в получаемых письмах. А в переводах, претендующих на профессиональность, тем более.

*Хотя, как правило, даже у самых паршивых локализаторов хватает ума прогнать тексты спел-чекером (функция MS Word, пункт меню Сервис/Правописание. — **Прим. ред**.). На качественный перевод «Морровинда» у одного человека ушло бы не меньше месяца при том, что он не занимался бы больше ничем и каждый день напряженно работал.*

Обидно порой, что те, кто работает над игрой не за идею, а за вполне реальные денежки, работу выполняют кое-как. Или нанимают дешевую рабочую силу, которой абсолютно все равно, над чем они трудятся.

Эта беда, к сожалению, нам знакома слишком хорошо.

■ ■ ■

Девушки только притворяются «слабым полом». Они не только знают компьютерные игры, но и делают успешные моды. А потом в них играют «настоящие геймеры», большинство из которых даже не знает, с какого бока к редактору подойти. Так вот соберутся когда-нибудь женщины и уволят «сильную половину» за ненадобностью, чтобы под ногами не путались. ■

■ О названия японских катан, дайкатан, вакидзаси и прочего холодного железа и русский язык можно сломать.

■ Японская красота Morrowind русифицирована Мариной.

■ Эта милая девушка занималась локализацией GIANTS.

Снежные вершины, мрачные катакомбы и знойные пески пустынь в новом боевике студии Novalogic.

DELTA FORCE®

ПЕРВАЯ КРОВЬ

1С® snowball.ru™ ураганные боевики

NOVALOGIC® www.novalogic.ru

Уже в продаже!

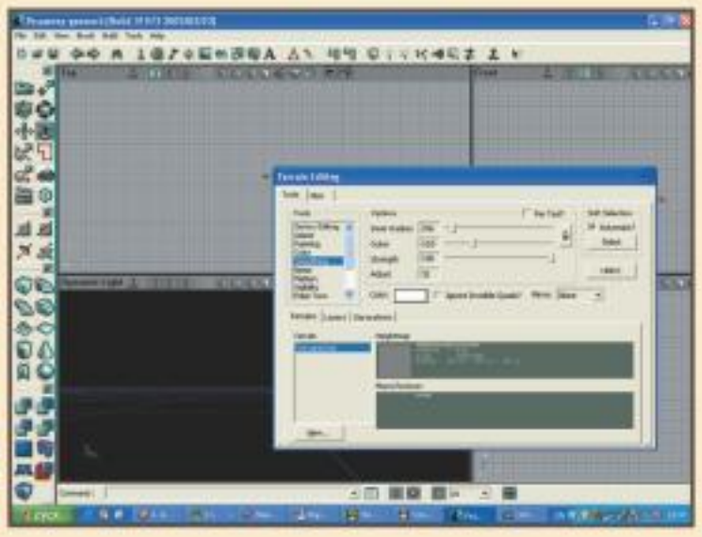
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru. NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

АВТОР: АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

SWAT НА СВЯЗИ



Где взять: встроен в игру

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: С выходом русской версии игры **SWAT 4** (издатель и локализатор на территории России — компания «**Софт Клаб**») все отечественные фанаты игры получили уникальную возможность не только опробовать в действии массовые зарубы на картах, но и выступить в роли архитекторов и дизайнеров. К игре прикручено сразу два редактора. Полноценный **UnrealEd**, унаследованный игрой вместе с движком UT второго поколения, и некая надстройка на редактор, позволяющая вызывать минимальный набор опций прямо из игры.

Для тех, кто не знаком с UnrealEd, но жаждет создать собственный уровень, проводим краткий ликбез по меню редактора. Итерфейс почти полностью позаимствован из редактора первого **UT**. Различия состоят лишь в размещении некоторых его пунктов (в частности, вспомогательных окон). Большую часть окна Unreal Editor занимают окна обзора. Их проекции (слева направо, сверху вниз): Top — сверху, Front — спереди, Side — сбоку, Perspective — в 3D. В окнах обзора вы можете определить любую другую проекцию. Слева от них располагаются панели с кнопками. Самая верхняя переключает режимы редактирования: масштабирование объектов, перемещение полигонов и вершин, перемещение и поворот текстур. Вторая (она расположена чуть ниже) используется для разделения шаблонов (проще говоря, для разрезания). Третий и четвертый наборы кнопок нужны для создания шаблонов и вырезания по этим шаблонам архитектурных элементов уровня.

В самой верхней части окна редактора расположилась группа кнопок, вызывающих вспомогательные меню: браузер текстур, звуков и объектов. Все эти меню объединены в одном окне (переключение идет по закладкам). Для перемещения камеры в окнах обзора необходимо зажать одну из кнопок (левую или правую) и перемещать мышку. Масштаб изменяется с помощью колеса прокрутки или

мышкой при зажатых левой и правой кнопках. Для управления окном Perspective необходимо двигать мышь, зажав левую кнопку, — так вы можете перемещать камеру вперед-назад и изменять ее направление в горизонтальной плоскости. Если зажать правую кнопку мыши, то кроме направления будет изменяться и угол наклона камеры. Нажав обе кнопки мыши, вы будете стрейфить камеру, а также изменять ее высоту. Если же зажать одновременно Alt и правую кнопку мыши, то удастся отрегулировать боковой крен камеры. При помощи Alt и левой кнопки мыши можно перетаскивать маркер, задающий начальную позицию создаваемых объектов. Маркер же является центром вращения всех объектов и текстур.

С этими базовыми знаниями вы уже можете приступать к редактированию игровых объектов и созданию простенькой коробки-уровня. Если же вы поднимите старые номера «Игромании» и изучите статьи по редактированию UT, то сможете создавать и сложные карты.

Это — что касается «большого» редактора. «Малый» же активируется из главного меню игры и позволяет создавать несколько модифицированные задания для одиночного прохождения. Разобраться в нем предельно просто (все подсказки переведены).

ВЕРДИКТ: Очередное воплощение редактора UnrealEd с умело прикрученным редактором заданий, который сможет освоить любой игрок, даже совершенно незнакомый с 3D-моделированием.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

В ТЕНИ 3D-ДЕРЕВЬЕВ

Где взять: ***www.e-onsoftware.com***

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Студия **E-ON** выпустила новую версию своего пакета трехмерной графики **Vue**. Новая утилита **Vue 5 Infinite** предназначена в первую очередь для создания максимально реалистичных трехмерных пространств. Основной упор разработчики сделали на моделирование ландшафтов, наполненных растительностью. Флора моделируется предельно просто и очень достоверно за счет применения алгоритмов фрактального построения высокополигональных объектов.

Помимо дизайна растительности в программу встроен профессиональный редактор титров **3D Text Editor**, который можно использовать отдельно.

ВЕРДИКТ: Неплохой редактор 3D-сцен. Не замена, но неплохое дополнение к «Максу» и «Майе».

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6/10

АНИМАЦИЯ ДЛЯ ВСЕХ

Где взять: ***www.alias.com*** или с нашего DVD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Компания **Alias**, известная созданием альтернативных пакетов 3D-моделирования для игр и анимационного кино, выстрелила новой разработкой. На основе многофункциональной утилиты для профессиональных разработчиков **Motion Builder: Standard 6** студия создала упрощенную версию — **Motion Builder: Personal Learning Edition**.

Функции по сравнению с профессиональной версией программы почти те же самые, но есть ограничения на возможности экспорта/импорта некоторых форматов. То есть некоторые файлы моделей в «персональной» версии подгрузить не удастся. Тем не менее это нисколько не умаляет ценности программы для любого начинающего и средней продвинутости пользователя. Пакет удобен в работе, интерфейс эргономичен, сложность моделей, которые можно сделать при помощи Motion Builder: Personal Learning Edition, зашкаливает за все возможные пределы.

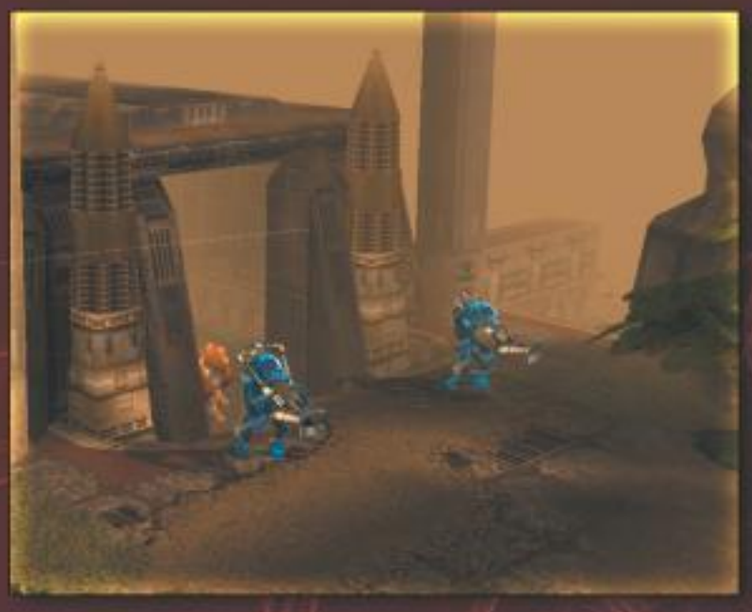
Облегченная версия распространяется абсолютно бесплатно. Забирайте с нашего DVD. Единственный нюанс — для активации вам понадобится зарегистрироваться на сайте разработчиков (см. выше).

ВЕРДИКТ: Отличная программа для 3D-моделирования. Тягаться с монстрами объемного моделлинга она, конечно, не может, но в некоторых функциях превосходит даже «Макса». А главное, Motion Builder: Personal Learning Edition предельно проста. Научиться неплохо работать в ней можно буквально за пару недель.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

Новый проект — "Меркурий-8".

Боевик!



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

REBELMIND

1С

snowball.ru™

перекрёсток миров

ИГРОВОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

УРОКИ СКРИПТОПИСАНИЯ

ПАВЕЛ СЕВЕЦ

Для многих начинающих игростроевцев, которые уже собирают свою команду, чтобы слепить на коленке очередной шедевр, программирование часто видится жутким монстром, с которым непонятно как бороться. Вроде и в 3D уже рисовать умеют, и в Photoshop кисточкой сноровисто работают, и другие полезные программы неплохо знают... Но как только дело доходит до кода, начинается паника и неразбериха: *«Кто спрограммирует? Кто напишет заветные строчки? А если и напишет, то как в них потом разобраться?!»*.

Данный материал открывает серию статей, в которых мы на простых примерах научим вас читать с листа и писать несложный программный код. Суперкрутыми программистами вы, разумеется, не станете (для этого надо учиться значительно дольше), но иероглифы кода перестанут быть для вас чем-то непонятным, от чего нужно держаться подальше.

Сегодня мы расскажем вам, как создать игровой мутатор оружия, превращающий заурядную шестистволку **UT2004** в смертоносный плазмаган «Мегакиллер». Пример, с одной стороны, несложный: разберутся даже самые начинающие. С другой стороны — ощутимый результат будет достигнут уже по факту прочтения вами статьи (и отработки ее на практике). Вы сами напишете мутатор для UT и опробуете его в игре.

Обратите внимание, что все упоминаемые в статье программы и файлы можно взять ***с нашего диска***.

ПРИНЦИПЫ ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ

В ООП существуют три основных принципа, на которых строятся практически все логические манипуляции с объектами.

Инкапсуляция — объединение внутри объекта данных с методами для их обработки. Например, если рассматривается класс «Лампочка», то у него должны быть методы «включить свет» и «выключить свет».

Наследование — создание класса объектов на основе уже существующего класса. При этом создаваемый класс будет не только содержать все данные и методы базового класса, но и обладать своими собственными. Методы базового класса могут быть *переопределены*. Примеры наследования и переопределения: если класс «Пегас» наследуется от класса «Лошадь», то у первого появляется новое свойство — «крылья» и соответствующий метод «махать крыльями». Все остальное у этих двух классов одинаковое. Если мы рассмотрим класс «Русалка», основанный на классе «Человек», то в данном случае будет иметь место переопределение свойства «ноги» на «рыбий хвост», а метод «двигаться» будет вместо движения ног отвечать за перемещение хвоста.

Полиморфизм — что это такое, проще всего рассмотреть на конкретном примере. Рассмотрим два класса объектов — «Пегас» и «Лошадь». Полиморфизм заключается в том, что мы можем рассматривать любого пегаса как лошадь и, например, у обоих объектов выполнять метод «кушать траву» или «бежать галопом».

Многие начинающие программисты не различают понятия «класс» и «объект». Но при этом эти два понятия различаются примерно так же, как и, скажем, чертеж устройства и готовое устройство в магазине. В жизни их спутать трудно.

УСТАНОВКА СРЕДЫ РАЗРАБОТКИ

В UT2004 встроен собственный компилятор UCC для игровых скриптов. Но, к сожалению, он является консольным приложением и компиляция в нем — весьма трудоемкий процесс. Поэтому компания **Epic Games** выпустила программный пакет **Unreal Developer Environment** (далее — **UDE**), который может заметно упростить процесс написания игровых скриптов и их компиляцию. **UDE** распространяется в виде **ut4mod**-файла, то есть инсталлируемого игрового модуля.

При запуске установки модуля никаких особых манипуляций совершать не нужно — модуль сам определит наличие игры на вашем винчестере (через реестр) и путь к ней. Просто кликните кнопку **Next**. После установки на рабочем столе появится ярлык для **UDE**.

Рис. 1. Диалог создания дерева классов и архивов.

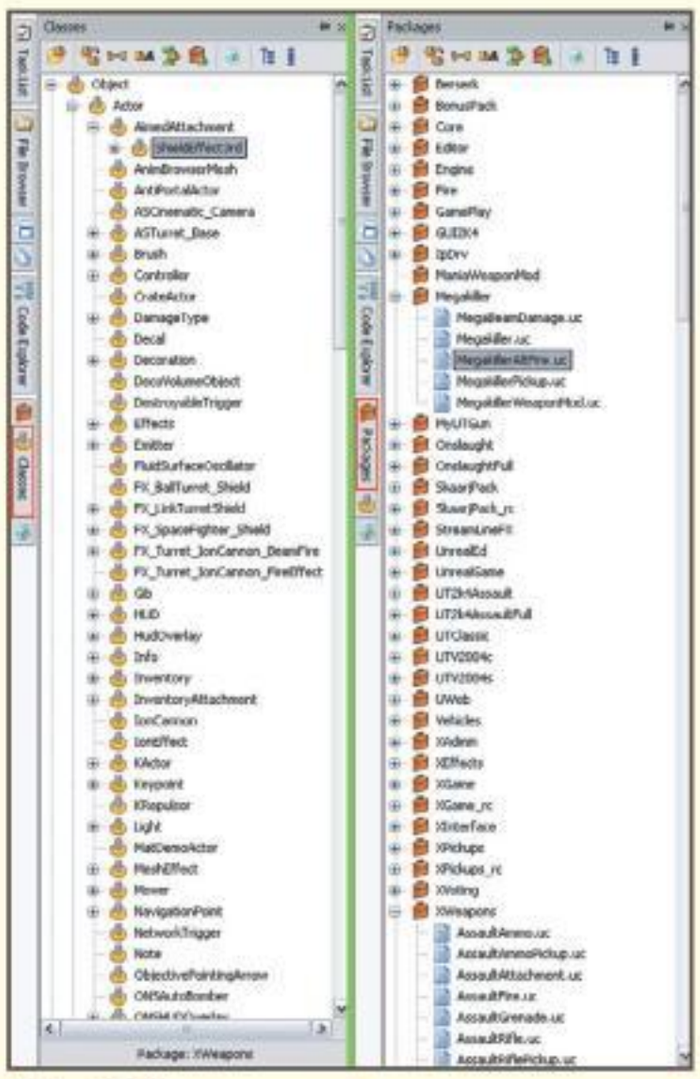


Рис. 2. Окна с деревом классов и списком архивов.

Классы игры и иерархия

Вся логическая составляющая **UT** представляет собой совокупность классов объектов, которые объединены в строгую иерархическую схему — так называемое **дерево наследования**. О наследовании и объектно-ориентированном программировании читайте на отдельном текстовом блоке.

Распаковка игровых скриптов

Изначально **uc**-файлы, содержащие классы объектов, упакованы в **u**-файлы. Но для работы с **UDE** нам придется их распаковать. Для этого в папке **UT2004\System** создаем **bat**-файл (или **cmd**) со следующим содержимым: **@for /f "tokens=*" %%a in ('dir /b *.u') do (ucc batchexport %%a class uc ..\%%~na\Classes)**. Затем стартуем этот файл, и через 2—3 минуты все требуемые скрипты будут распакованы.

Запускаем **UDE**, появится окно мастера настройки среды разработки (в дальнейшем это конфигурирование можно повторить по команде **File/Wizards/The UDE Setup Wizard** внутри программы). Настроек несколько, и все их можно использовать со значениями по умолчанию. Также необходимо проверить, чтобы пункт **Create Class/Package Trees** (**рис. 1.**) был активным (он будет выведен на шаге 3 — **Step 3: Class/Package Tree**). Наконец, жмем **Finish** и ждем около минуты, пока среда разработки просканирует игровую папку на наличие файлов скриптов и объединит все найденные классы в дерево классов.

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

ИСХОДНЫЙ КОД МОДИФИКАТОРА

Листинг 1. Класс модифицированного пистолета – Мегакиллера

```
1  class Megakiller extends Minigun;
2  defaultproperties
3  {
4      FireModeClass(1) = class'MegakillerAltFire'
5      PickupClass = class'MegakillerPickup'
6      Description = "IGROMANIA Megakiller!!!"
7  }
```

Листинг 2. Класс альтернативной стрельбы Мегакиллера

```
1  class MegakillerAltFire extends MinigunAltFire;
2  var() class<Actor> ExplosionClass;
3  var() class<Projector> ExplosionDecalClass;
4  var() class<ShockBeamEffect> BeamEffectClass;
5  var() float DamageRadius;
6  simulated function BlowUp( vector HitLocation )
7  {
8      Instigator.HurtRadius( DamageMax, DamageRadius, DamageType, 250, HitLocation );
9      Instigator.MakeNoise( 1.0 );
10 }
11 simulated function Explode( vector HitLocation, vector HitNormal )
12 {
13     if ( Instigator.EffectIsRelevant(HitLocation,false) )
14     {
15         Instigator.PlaySound(sound'WeaponSounds.ShockComboFire',,2.5*TransientSoundVolume);
16         Instigator.Spawn( ExplosionClass,,,HitLocation + HitNormal*16,rotator(HitNormal));
17         Instigator.Spawn( ExplosionDecalClass,,,HitLocation, rotator(HitNormal));
18     }
19     if ( VSize( Instigator.Location-HitLocation) < DamageRadius )
20     Instigator.TakeDamage( DamageMin, Instigator, HitLocation, HitNormal*10, DamageType );
21     BlowUp( HitLocation );
22 }
23 simulated function SpawnBeamEffect( Vector Start, Rotator Dir, Vector HitLocation,
24                                     Vector HitNormal, int ReflectNum )
25 {
26       local ShockBeamEffect LaserBeam;
27       LaserBeam = Spawn( BeamEffectClass,,, Start, Dir );
28       LaserBeam.AimAt( HitLocation, HitNormal );
29       Explode( HitLocation, HitNormal );
30 }
31 defaultproperties
32 {
33     ExplosionClass = class'XEffects.ShockComboFlash'
34     ExplosionDecalClass = class'XEffects.ShockDarkDecal'
35     BeamEffectClass = class'ShockBeamEffect'
36     DamageRadius = 50
37     bSplashDamage = True
38     bRecommendSplashDamage = True
39     DamageType = class'MegaBeamDamage'
40     FlashEmitterClass = class'XEffects.ShockProjMuzFlash3rd'
41     DamageMin = 40
42     DamageMax = 60
43 }
```

Листинг 3. Класс наносимых Мегакиллером повреждений

```
1  class MegaBeamDamage extends DamTypeShockCombo;
2  defaultProperties
3  {
4      bFlaming = True
5      bSuperWeapon = True
6      bFastInstantHit = True
7      bArmorStops = True
8  }
```

Листинг 4. Класс события, когда игрок получает Мегакиллер

```
1  class MegakillerPickup extends MinigunPickup;
2  defaultproperties
3  {
4      InventoryType = class'Megakiller'
5      PickupMessage = "Make your enemies dead. You've got MEGAKILLER!"
6  }
```

Листинг 5. Класс мутатора, меняющего в игре обычный миниган на Мегакиллер

```
1  class MegakillerWeaponMod extends Mutator config( user );
2  function bool CheckReplacement( Actor Other, out byte bSuperRelevant )
3  {
4      local int i;
5      local WeaponLocker L;
6      bSuperRelevant = 0;
7      if ( xWeaponBase( Other ) != None )
8      {
9          if ( string( xWeaponBase( Other ).WeaponType ) ~= "XWeapons.Minigun" )
10         {
11             xWeaponBase( Other ).WeaponType = class'Megakiller';
12             return false;
13         }
14     }
15     else if ( WeaponPickup( Other ) != None )
16     {
17         if ( string( Other.Class ) ~= "XWeapons.MinigunPickup" )
18         {
19             ReplaceWith( Other, "MegakillerPickup" );
20             return false;
21         }
22     }
23     else if ( WeaponLocker( Other ) != None )
24     {
25         L = WeaponLocker( Other );
26         for ( i = 0; i < L.Weapons.Length; i++ )
27         {
28             if ( string( L.Weapons[i].WeaponClass ) ~= "XWeapons.Minigun" )
29                 L.Weapons[i].WeaponClass = class'Megakiller';
30         }
31     }
32     return true;
33 }
34 defaultproperties
35 {
36     DefaultWeapon = "Megakiller.Megakiller"
37     GroupName = "Megakiller"
38     FriendlyName = "Megakiller"
39     Description = "Changes Minigun alt-fire to Ultra Explosive Plasma Beam.|By Igromania.
40 }
```

Дуэли на «Мегакиллерах» иногда превращают обычный бой в феерическое зрелище.

Чернокожий стрелок пытается безуспешно подстрелить «античную» мадам.

Местные леди способны просто-таки заряжать вас энергией!

Каждый Чебурашка мечтает о большой пушке!

Настройка среды разработки

Перед нами среда разработки. Для организации рабочего пространства перемещаем открытые окна влево основного экрана с помощью соответствующей кнопки в правом верхнем углу каждого открытого окна. Теперь окна будут выезжать при наведении курсора на соответствующие значки панели слева. Для нас важны два окна: **Classes** (**рис. 3.**) и **Packages** (**рис. 4.**). В первом окне представлено иерархическое дерево всех игровых классов. Во втором — файлы скриптов в соответствии с их принадлежностью игровым архивам (**u**-файлам).

Двойной клик на любом пункте этих окон автоматически открывает соответствующий **uc**-файл/класс. Заголовок текстового окна с кодом вынесен влево, что весьма необычно, поэтому для закрытия окна нужно кликнуть на крестик в левом верхнем углу (а не в правом, как это обычно делается в Windows).

Кстати, неоценимой заслугой **UDE** является возможность проследить источник любых данных. Для этого достаточно навести курсор на соответствующую лексическую единицу (например, имя класса или функции) и кликнуть на ней, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**. При этом будет открыт файл, где интересующая нас единица была объявлена, а само объявление будет подсвечено. С помощью этой несложной функции очень просто исследовать происхождение тех или иных переменных, функций, классов.

СОЗДАНИЕ ПРОЕКТА

К сожалению, в **UDE** кнопка «Создать новый проект» отсутствует. Поэтому создаем в корневой папке **UT2004** файл **CreateNewClass.bat** с командами:

```
set pkg=Megakiller
md %pkg%
md %pkg%\Classes
echo class %pkg% extends //base class>> %pkg%\Classes\%pkg%.uc
```

Значение переменной **pkg** — это имя нашего проекта (в данном случае — **Megakiller**). Остальные строки генерируют «пустой» скрипт.

После запуска пакетного файла в среде разработки выполняем команду **UT2004 / Refresh Package/Class Tree**. Теперь в списке архивов появился новый пункт **Megakiller**, а в нем скрипт **Megakiller.uc**. Этап подготовки завершен, переходим к программированию.

Идея модификации

Идея мутатора заключается в следующем: когда игрок стреляет в альтернативном режиме из «Мегакиллера», стволы вместо пуль выпускают энергетические лучи, как у шокового ружья. При соприкосновении луча с любым препятствием происходит взрыв плазмы, который наносит здоровью противника заметный урон. При последовательном попадании нескольких лучей в одного и того же противника враг начинает гореть, а та часть тела, куда попал заряд, ампутируется.

Перед изучением нижеследующей информации настоятельно рекомендуется изучить текстовый блок «**Анатомия Unreal-класса**».

Внимание! Читая нижеследующие абзацы, смотрите соответствующие строки в листинге кода, приведенном на отдельной странице (номера строк указаны слева от кода).

Класс оружия (ЛИСТИНГ 1)

Наше оружие будет объектом нового игрового класса **Megakiller**, основанном на уже существующем классе **Minigun** (**строка 1**). «Мегакиллер» переопределяет некоторые свойства (**строка 2**) родительского класса (**строки 2-7**): альтернативную стрельбу (**FireModeClass**), событие при получении оружия (**PickupClass**), а также описание оружия (**Description**). Стоит заметить, что основным режимом стрельбы является **FireModeClass(0)**, а альтернативным — **FireModeClass(1)**.

Класс альтернативной стрельбы (ЛИСТИНГ 2)

Класс альтернативной стрельбы для «Мегакиллера» представляет собой переработанный базовый класс **MinigunAltFire**. Для создания этого класса кликаем правой кнопкой мыши на нашем проекте Megakiller в окне **Packages** и в контекстном меню выбираем **Create Sub Class**. В открывшемся диалоговом окне (**рис. 3.**) в поле **Parent Class** вводим имя базового класса (**MinigunAltFire**), а в **New Class Name** — имя нашего нового класса (**MegakillerAltFire**). Обязательно ставим галочку в самом низу окна и жмем **Ok**. После этого в нашем проекте появляется новый файл **MegakillerAltFire.uc**.

В начале файла объявляем несколько новых свойств для объектов класса (**строки 2-5**): визуальный тип взрыва (**ExplosionClass**), визуальный тип следа от взрыва, например на стенах (**ExplosionDecalClass**). Тип луча при альтернативной стрельбе (**BeamEffectClass**) и радиус поражения при взрыве (**DamageRadius**).

Методы должны объявляться в порядке, обратном порядку обращения к ним. То есть если метод **X** вызывает метод **Y**, то **Y** должен быть объявлен перед **X**. С учетом этого добавляем два новых метода **Explode** и **BlowUp** и переопределяем имеющийся **SpawnBeamEffect**. О последнем стоит упомянуть отдельно. Дело в том, что все оружие делится на две категории: оружие непосредственного поражения (пули, лучи) и оружие, поражающее посредством снарядов (ракет, осколков). В первом случае противник, на которого нацелено оружие, получает повреждение моментально, во втором случае решение о повреждении принимается после взрыва снаряда с учетом множества факторов (например, попал ли противник в радиус поражения). Рассмотрим эти методы детально.

Рис. 3. Диалог создания подкласса.

Рис. 4. Окно компиляции.

Метод **SpawnBeamEffect** (**строки 23-30**) имеет стандартный интерфейс, обеспечивающий успешный расчет попадания. Объявляем локальную переменную **ShockBeamEffect** (ключевое слово «**local**»), значение которой задаем с помощью специальной функции **Spawn** с аргументами: какой эффект луча мы хотим получить, в каком направлении и откуда луч испускается. Наконец, в точке соприкосновения луча устраиваем взрыв, вызвав метод **Explode**.

В методе **Explode** (**строки 11-22**) используется объект **Instigator** для уточнения, кто именно осуществил выстрел. После проверки, что взрыв возможен (луч не ушел в небо, например), воспроизводится звук взрыва и создаются спрайтовые визуальные эффекты для имитации взрывной волны и следа от взрыва на стенах. Затем проверяется, попадает ли игрок в зону поражения (**строка 19**). Если попадает, ему наносится повреждение в размере **DamageMin** (**строка 41**).

Для вычисления расстояния от игрока до центра взрыва используется функция **VSize** (длина вектора). В конце вызывается метод физического взрыва для противников — **BlowUp** (**строки 6-10**). Этот метод задействует всего две функции объекта **Instigator** — **HurtRadius** и **MakeNoise**. Первая функция создает сферу поражения требуемых силы и радиуса в нужной точке пространства, вторая — информирует ИИ игры о том, что мы только что пошумели.

Свойства, задаваемые в соответствующем блоке (**строки 31-43**): спецэффекты

взрыва (**ExplosionClass**) и следы от него (**ExplosionDecalClass**), тип луча (**BeamEffectClass**), огонь из ствола при выстреле (**FlashEmitterClass**), радиус (**DamageRadius**) и некоторые параметры поражения при взрыве (**DamageMin**, **DamageMax**, **bSplashDamage** и **bRecommendedSplashDamage**). Плюс тип повреждений при взрыве (**DamageType**).

Классы повреждения (ЛИСТИНГИ 3 и 4)

По уже известной нам схеме добавляем еще два игровых класса. Класс наносимых оружием повреждений при взрыве **MegaBeamDamage** наследуется от базового класса **DamTypeShockCombo**. В новом классе переопределяются значения параметров: горит ли тело убитого врага (**bFlaming**), наносится ли урон дружественным игрокам (**bSuperWeapon**), наносятся ли повреждения при прямом попадании мгновенно (**bInstantHit**) и предохраняет ли броня от травм (**bArmorStops**).

Класс **MegakillerPickup** базируется на **MinigunPickup** и служит для одной цели: как только игроку в руки попадает «Мегакиллер», ему выдается уведомление об этом, что проиллюстрировано в **строках 4-5 листинга 4**.

Класс игрового мутатора (ЛИСТИНГ 5)

Игровой класс **MegakillerWeaponMod** создаем на основе стандартного класса модов **Mutator** с параметром **config(user)**. В классе переопределяется одна-единственная функция — **CheckReplacement** (**строки 2-33**), задача которой состоит в подмене всех имеющихся экземпляров минигана «Мегакиллерами». А располагаться оружие может в одном из трех мест:

— в специальных точках карты (**строка 7**). Объект класса **xWeaponBase** позволяет узнать тип оружия с помощью обращения к полю **WeaponType** и при необходимости произвести замену (**строка 11**).

— просто лежать на карте (**строка 15**). Тут нам помогает класс **WeaponPickup** (**строка 15**). Подмена осуществляется функцией **ReplaceWith** (**строка 19**).

— оружие, которое есть у игрока в боекомплекте. Используемый класс объекта **WeaponLocker** дает возможность в цикле (**строка 26**) по очереди перебрать все имеющиеся единицы оружия и заменить «миниган», если таковой имеется (**строки 28-29**).

В конце кода задаются значения параметров мутатора (**строки 34-40**): тип оружия по умолчанию (**DefaultWeapon**) и описания мутатора (**GroupName**, **FriendlyName**, **Description**).

АНАТОМИЯ UNREAL-КЛАССА

Класс игры имеет унифицированную архитектуру. Структура файла следующая.

■ Заголовок, содержащий объявление класса:

class ClassName extends BaseClass config(user); где **ClassName** — название нашего класса, **BaseClass** — базовый класс, на основе которого создается новый класс, **config(user)** — пример параметра в объявлении класса — указывает, что используются конфигурационные параметры из файла **User.ini**. Все *игровые* классы имеют в качестве родительского класс **Object** или любой из его классов-потомков. Лексемы **class** и **extends** являются зарезервированными обязательными атрибутами объявления игрового класса. Важно запомнить, что корректным является только тот **uc**-файл, имя которого совпадает с названием объявленного в нем класса. И в одном **uc**-файле должен быть описан только один класс.

■ Объявления новых переменных (свойств класса) в следующем формате:

var() class<PropertyClass> PropertyName; или **var() SimpleType PropertyName;** где **PropertyClass** — название класса создаваемого свойства, **SimpleType** — элементарный тип, такой как **byte** (байтовое значение от 0 до 255), **int** (знаковый целый тип), **bool** (логический тип), **float** (знаковый вещественный тип), **string** (символьная строка) и т.д. (полный список элементарных типов можно посмотреть в справке **UDE**), **PropertyName** — имя нового свойства.

■ Объявления новых методов или переопределение унаследованных от базового класса имеют следующий вид:

simulated function FunctionName(VariableType VariableName, ...) { ... } где **FunctionName** — имя нового метода (или переопределяемого), содержимое круглых скобок — *аргументы* метода — может отсутствовать, состоять из одного или нескольких значений. В этом случае **VariableType** — тип (класс) аргумента, **VariableName** — имя аргумента. Обратите внимание, что в случае переопределения метода родительского класса, заголовок (интерфейс) метода (строка, стоящая перед фигурными скобками) не должен модифицироваться! Лексема **simulated** — один из возможных параметров метода — говорит о том, что метод будет выполняться только на клиентской машине. Фигурные скобки обособляют в коде тело метода.

■ Задание параметров (свойств) по умолчанию класса:

defaultproperties { Variable1Name=Class'Package.ClassName'; Variable2Name= Variable2Value; ... } где **defaultproperties** — лексема, указывающая начало блока свойств, **Variable1Name** — название свойства, представляющего собой некоторый другой объект класса **ClassName**, содержащегося в **u**-файле с именем **Package**. Параметр **Variable2Name** имеет элементарный тип, поэтому и присваиваемофе значение **Variable2Value** должно иметь тот же тип. Символ «=» означает операцию присвоения значения справа переменной слева. Фигурные скобки обособляют в коде блок присвоений.

КОМПИЛЯЦИЯ И ТЕСТИРОВАНИЕ

Когда все скрипты готовы, остается только откомпилировать проект командой **UT2004/Quick Compile Active Document** (должен быть открыт любой скрипт проекта). Появится сообщение, что проект Megakiller не прописан внутри файла **UT2004.ini** (а это необходимо для компиляции). Поэтому кликаем **Yes**, а затем в следующем окне **Ok**.

Если все нормально, то через 10—20 секунд проект будет откомпилирован (редактор **UnrealEd** не должен быть запущен), а кнопка **Ok** в левом нижнем углу окна компиляции станет активной (**рис. 4.**). Если же надпись сменилась на **Error**, значит, во время компиляции произошла ошибка. Если кликнуть на этой кнопке, внизу экрана на вкладке **Compile Results** будет выведено, что именно вызвало ошибку, а в правом нижнем углу окна **UDE** появится небольшая справка о возможных способах устранения ошибки (**Рис. 5**).

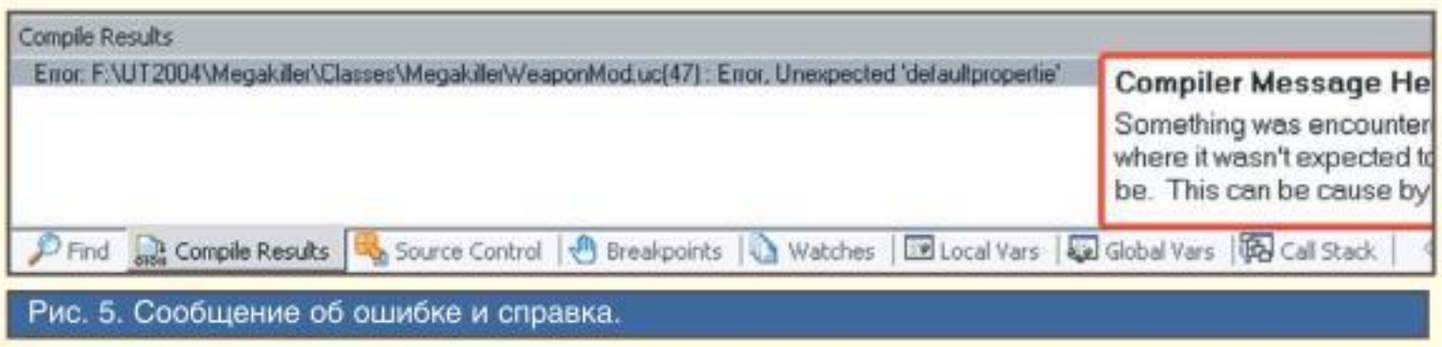


Рис. 5. Сообщение об ошибке и справка.

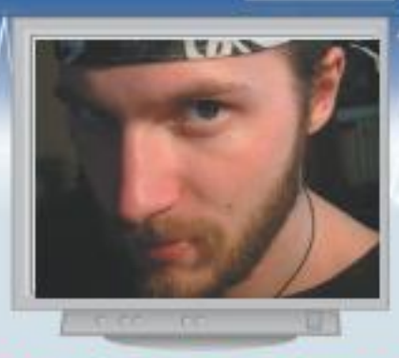
Если все прошло успешно, то запускаем игру, выбираем **Instant Action** в меню, ставим режим **Deathmatch** и на вкладке мутаторов добавляем мутатор Megakiller, после чего кликаем **Play**. Когда мод протестирован в деле, его можно выложить, например, в интернет. Дистрибутивными файлами являются **Megakiller.u** и **Megakiller.ucl** (автоматически генерируется при компиляции) из папки **UT2004\System**.

Для того чтобы вы сразу могли оценить действие мутатора и поиграть в него, мы выкладываем полную версию «Мегакиллера» на наш диск.

■ ■ ■

Вот и подошел к концу наш первый экскурс в мир игрового программирования. Мы не только сделали интересный мутатор, но и научились читать несложный программный код. В одном из ближайших номеров «Мании» мы продолжим разбираться в азах программирования и, изучив более продвинутые строки кода, создадим более сложный мутатор. ■

Ведущий рубрики: Алексей Макаренков



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Я постоянно работаю на компьютере в 3DMax, Z-Modeller, Maya и ряде других 3D-приложений. Понятно, что и в игры играю. Но иногда система притормаживает. Говорят, есть программы для оптимизации компьютера под трехмерную графику. Не подскажете, как они называются и где их можно взять?

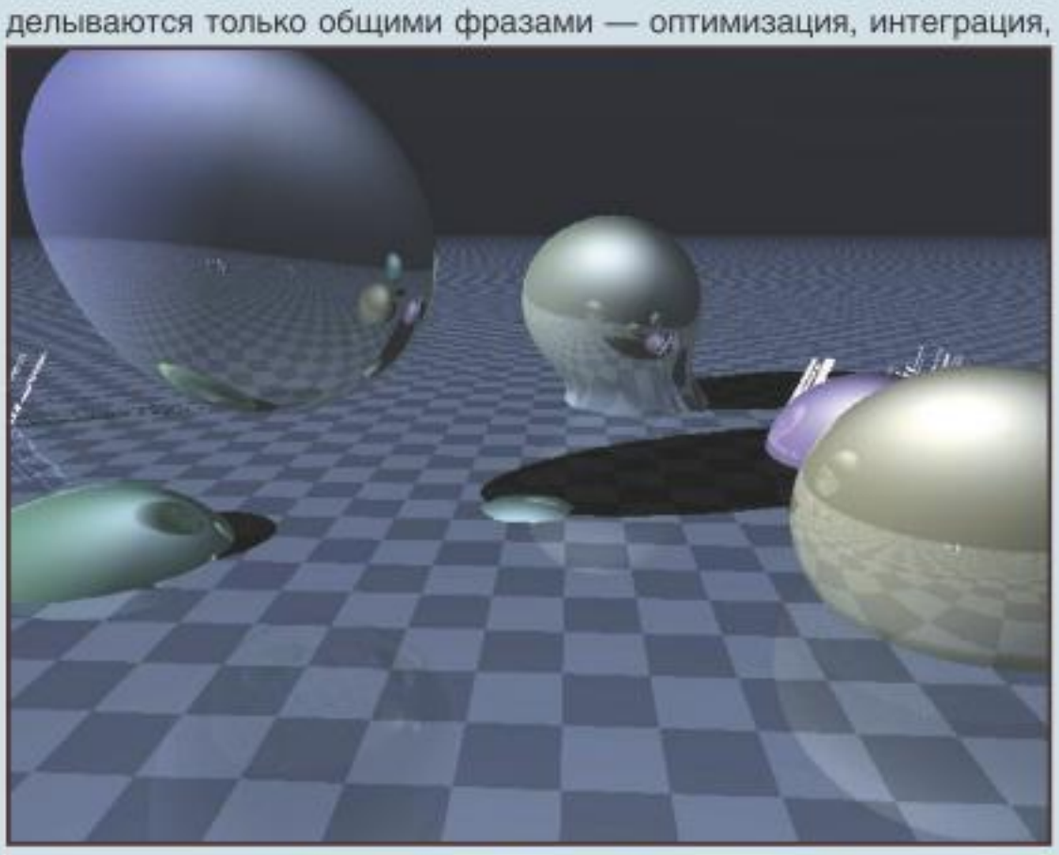
Hare оптимизирует систему для запуска 3D-игр...

Программ для оптимизации системы в целом — великое множество. Это скорее даже вопрос не в «**Игрострой**», а в «**Полезный софт**». Там расскажут, как программно оттюнинговать старенький «Пентиум 1.5» так, чтобы на нем даже **DOOM 3** бегал, как спринтер. Но вот если говорить именно про 3D, то от себя могу дать совет — так сказать, из личной практики.

Работая в свое время в четырех-пяти различных 3D-приложениях, я перебрал не один десяток утилит-оптимизаторов. И поначалу уверился, что больше чем на 10% прироста производительности не получишь. Хоть все из памяти выгрузи. А потом случайно наткнулся на одну программку. Называется **Hare**.

Вот ее и рекомендую. Утилита чудодейственным образом настраивает все так, что, во-первых, приложения запускаются раза в два-три быстрее, во-вторых — работать тоже становится комфортнее. Обычно на моем «старичке» Pentium III 1300 с 128 Мб оперативки 3DMax последней версии грузился по полминуты. После установки Hare — десять секунд, и «Макс» в полной боевой готовности. С **Photoshop** ситуация та же. 3D-игры стали бегать пошустрее. Что там эта утилита реально делает, сказать сложно. Разработчики отделываются только общими фразами — оптимизация, интеграция, модернизация, разве что не сумнумбулизация...

У Hare есть несколько режимов. Можно заточить всю систему целенаправленно под игры. Можно оптимизировать только память. А лучше — вообще все просканировать и сделать так, чтобы все программы запускались быстрее (я поступал именно так). Несколько месяцев прошло, как я проапгрейдил машину, — утилитой больше не пользуюсь. За это время Hare доросла до версии **1.5.1** — вот ее и выкладываю ***на наш компакт и DVD*** (проживает по адресу: **«По журналу/Горячая линия: Игрострой»**). Сомневаюсь, что с новым релизом утилита потеряла свои чудодейственные свойства. Пользуйтесь на здоровье!



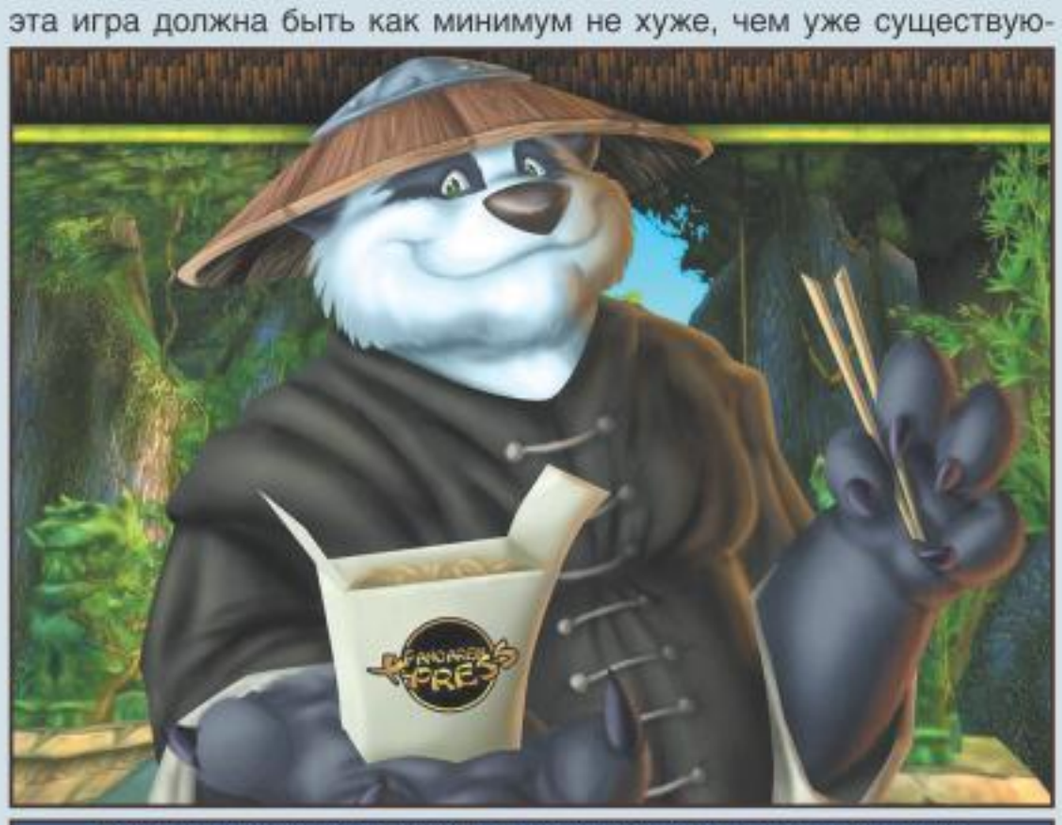
...и для программ трехмерного моделирования.

Мы с ребятами делаем RPG, заточенную под онлайн, то есть MMORPG. Но не знаем, как сделать ее популярной. Что может нам помешать?

Промоушен MMORPG — очень тонкий момент. Раскрутить сингл-игру значительно проще.

Продвинуть сейчас на рынок онлайновую ролевку довольно сложно. Давайте посмотрим, что может вам помешать.

Если вы делаете онлайновую игру, то ее необходимо поддерживать после релиза. Выпускать патчи, бесплатные аддоны, расширять вселенную. А это стоит денег, которые нужно откуда-то брать. Брать можно, например, из абонентской платы. И тут важно учитывать важный момент. Если вы собираетесь брать деньги за игру, то эта игра должна быть как минимум не хуже, чем уже существую-



Часто при раскрутке MMORPG на игру работает имя разработчиков. Даже если под лейблом трудятся совсем другие люди.

щие: **World of Warcraft**, «**Сфера**», **Star Wars Galaxies**, **EverQuest 2**.

Если ваш проект хуже, успеха вам не видать, даже если абонентская плата будет ниже. Если игрок платит за онлайновую игру, то ему все равно — отдать $10 или $25. Факт проверенный. Если же вы делаете игру бесплатной, то необходимо продумать другие способы получения денег. Не будет денег — MMORPG умрет, едва родившись. Часто случается, что разработчики выпускают, по сути, сырой проект, но за несколько месяцев патчами доводят его до весьма достойного уровня. Так было, например, с **EverQuest** и с **Anarchy Online**.

Второй, не менее важный момент — дата выхода. Если ваша «муму»-RPG выйдет одновременно с каким-нибудь хитом, то шансов у нее будет немного. Поэтому надо заранее уточнить все даты релизов, связаться с разработчиками. Выпускать проект лучше не менее чем за 5 месяцев до появления MMORPG-гиганта, и не раньше, чем через 6—7 месяцев после его выхода. Тогда шансы на успех есть.

Мало выпустить игру, надо привлечь в нее игроков. Способов масса, и один из самых эффективных — возможность поиграть бесплатно в ваше творение в течение одной-двух недель. Причем вполне допустимо наложить на еще не зарегистрированного пользователя какие-то ограничения. Например, если в игре можно строить дома, запретить это делать. Или если можно завести транспортное средство — заставить ходить пешком. Но бесплатный игрок просто обязан почувствовать фан. Не почувствует — уйдет из игры навсегда.

Вопрос месяца

В разных рубриках журнала постоянно попадаются термины «бета-версия», «альфа-версия», «пре-релиз» и так далее. Чем они отличаются?

Хороший вопрос. Действительно, все вроде бы знают, что такое «альфа», «бета», но стоит спросить — и никто толком не может ответить, в чем конкретно различие. Ну как же — это «альфа», а это «бета», разве непонятно?! Раз так — давайте разбираться вместе.

В самом начале работы над игрой гейм-дизайнер пишет так называемый дизайн-документ. В нем в общих чертах (именно в общих) изложена основная идея игры. Жанр, геймплей, продолжительность, ряд других параметров. Но всяких мелочей — сколько фраз скажет персонаж Вася персонажу Коле, если тот с силой «3» и меткостью «4» ударит его коленом в пах — в этом документе еще нет. Этот этап разработки игры называется **pre-production**.

Дальше, когда все участники команды сообразили, что же они будут делать, кто за что отвечает и к какому сроку они должны предоставить гейм-дизайнеру законченную работу (художник — арты, программер — код движка и т.п.), начинается детальная проработка дизайнерского документа, на жаргоне — **диздока**. А диздок — это ни много ни мало игра в текстовом варианте: на бумаге или в Word-файле. И по объему диздок в некоторых случаях может быть больше, чем код и текстовая часть игры вместе взятые. Потому что описывается все: от стартового ролика до последней капли крови, вылетающей из простреленной файерболом груди главного босса.

Диздок пишется и изменяется параллельно с работами над самой игрой. К моменту, когда диздок принимает законченный вид, проходит обычно не один месяц и многие элементы игры уже закончены (например, движок написан, текстуры нарисованы). Этот момент принято называть **пре-альфа версией** игры.

Когда все составляющие игры готовы, их под чутким руководством гейм-дизайнера начинают собирать в единое целое. Пока еще только в подобие того, что через некоторое время появится на прилавках магазинов. И хотя игра еще сама на себя не похожа, но все основные элементы в ней уже есть и просматриваются вполне отчетливо.

Если это action, то есть главгерой, который бегает по уровню, стреляет из разных пушек во врагов, супостаты не очень удачно, но уже уворачиваются. Если разрабатывалась стратегия — то есть карта, на которой можно строить базу, создавать юнитов, которые, возможно, врага пока искать не умеют и ресурсы не добывают, но уже как-то перемещаются. Если речь о RPG, то мир создан, по нему можно перемещаться, обозначены главные квесты, проработана система зарабатывания очков. То есть во всех случаях — вроде еще не игра, но уже очень близко. Эта стадия **альфа-версии**.

Проходит немного времени — и на винчестерах разработчиков пускает корни вполне оформленная игра. Вечерком, сварив себе чашечку кофе или запасясь бутылочкой колы, можно уже погрузиться в игровой мир и с удовольствием пройти уровень-другой, если делался action/RTS, или выполнить парочку квестов, если речь об RPG.

Разработчики обычно так и поступают. Во время игры вылавливают баги в движке, вытягивают за хвост неудачные текстуры, подмечают моменты, когда AI тупит. Это уже не альфа, а **бета-версия** игры. На этой же стадии обычно активно привлекаются бета-тестеры — люди со стороны, которые играют в игру и сообщают разработчикам об ошибках и просто о моментах, которые было бы неплохо переделать.

По окончании бета-тестирования игра обычно переходит на стадию **пре-релиза**. Игра уже полностью готова, и ее показывают издателю как конечный продукт. Издатель скептическим взглядом оценивает продукт и дает свое добро на выпуск или, наоборот, накладывает вето — мол, сырова-та еще игра, надо бы доработать.

Реклама в играх

СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ PRODUCT PLACEMENT

Рекламные и маркетинговые технологии ни секунды не стоят на месте, постоянно одаривая страждущих признания производителей все новыми способами продвижения товаров. Один из самых популярных таких способов — product placement, размещение (с разной степенью навязчивости) образов того или иного бренда в медиапродукции. Смысл прост — вместе с фильмом/игрой «пипл» непременно «схавает» и сюрприз-начинку.

Наибольшим вниманием рекламщиков облагодетельствованы кинофильмы — массовость аудитории является главным условием успеха рекламной кампании. Благодаря «Антикиллеру 2» все знают, что российские милиционеры предпочитают мобильники Samsung, автомобили Audi, коньяк Red Label и ноутбуки Panasonic. Посмотрев «Лысого няньку», реципиенты отказываются обучаться вождению на чем-либо отличном от последней модификации Camry. Мечтающие о карьере суперагентов подростки твердо знают: одних погон офицера Службы внешней разведки недостаточно — нужны как минимум BMW и трубка Sony Ericsson. О значимости product placement говорит уже хотя бы тот факт, что отечественная компания «**Видео Интернешнл**» создала целое подразделение, отвечающее за размещение рекламы в кино.

Рекламодатели: *«Такой хоккей нам и нужен!»*

Несчастным зрителям при таком раскладе деваться попросту некуда — от рекламы не спасешься даже на время киносеанса. В играх ситуация пока обстоит не так мрачно, но и здесь все идет к тому же. По некоторым оценкам, самой первой игрой, пораженной вирусом product placement, стала аркада **SpyHunter**. Это было в самом начале восьмидесятых, и весь product placement заключался в размещении рекламы на расположенных вдоль виртуальной трассы стендах. Виртуально-стендовая реклама по-прежнему актуальна — спортсимы **Electronic Arts** или тот же **Grand Prix** буквально кишат ею. Другие рекламодатели предпочитают работать тоньше. Мир консольной **Disney's Extreme Skate Adventure** полностью подчинен законам пищеварения, и чем дальше герои игры продвигаются на своих скейтбордах, тем более голодными они становятся. А утолить голод в наши дни можно, понятное дело, лишь в виртуальных общепитах McDonald's.

Darkened Skye — один из тех редких случаев, когда игру делали по заказу рекламодателя. Получилось... весьма недурно.

Игроков обрабатывают в самом что ни на есть расслабленном и благодушном состоянии. Программирование устойчивой связи «положительная эмоция — конкретный продукт», возможно, действует не хуже пресловутого 25-го кадра, тем более когда все это делается с легкой иронией, как, например, в аркаде **Darkened Skye** (изготовленной, между прочим, украинской студией **Boston Animation**, ныне покойной). Центровой талисман там был «выкован» из драже Skittles, а магией героиня овладевала лишь при удачном комбинировании наполненных «радугой фруктовых ароматов» конфет. Что тут скажешь? Компания **Mars** — спонсоры серьезные, они не стали бы тратить деньги на всякий хлам вроде **Doom**-образных пострелушек по пудинговым противникам (см. **Chex Quest** от **Ralston Foods**).

Что, где и как

Впрочем, не все так просто в королевстве product placement. Какой-нибудь **Brioni** куда проще разместить свою рекламу на страницах бесчисленных «глянцев», чем договариваться с разработчиками о том, что в новой игре из серии **007** Джеймс Бонд будет разгуливать в костюме, сделанном их дизайнерами (к тому же неизвестно, многие ли игроки заметят ярлык кутюрье). Более того, далеко не в каждой игре в принципе можно разместить рекламу современных товаров. В **Age of Empires**, **Warcraft** или **Starcraft** реклама Playboy или Nike будет смотреться весьма странно.

Плюс ко всему, многие девелоперы свято верят, что компании не станут вкладывать деньги в те игры, где есть реклама их конкурентов. Создание же проекта, посвященного какому-то одному товару, существенно снизит интерес со стороны игроков. В иных случаях разработчикам самим невыгодно связываться с раскруткой отдельных категорий товаров (алкоголь, сигареты), поскольку брендинг последних неминуемо переведет игру в иную возрастную категорию (гуд-бай, «Столичная»!).

Иногда product placement продвигают столь усердно, что это встречает ожесточенное сопротивление игроков. Вспомните историю с рекламой **Intel** и McDonald's в **The Sims Online**. Эти компании уговорили **Electronic Arts** внести изменения в геймплей игры. Рейтинг тех персонажей, которые обзаводились

ADVERTGAMING

Классический пример advertgaming на сайте Fable. Ваша задача — свалить старушку с табуретки.

В последнее время мировые бренды уже не устраивает просто реклама в компьютерной игре — они требуют рекламу... построенную по принципам игры (advertgaming). Идея довольно проста. На официальном сайте рекламодателя размещается мини-игра (обычно — аркада), которую ни за что не пройти без использования его продукции. Самый наглядный пример — истребление перхоти капитана Кула при помощи **Head&Shoulders**.

Advertgaming представляет для потребителя куда больший интерес, чем обычные баннеры и рассылки — ведь здесь можно развлечься, в то время как обычная реклама может лишь надоедать.

Первыми advertgaming апробировали **Pepsi**, **Danone**, **Paramount** и **Sony Pictures**, затем к ним присоединились и другие компании. В гонках **Seagate DISCdrive!** игроки улучшали характеристики своих болидов за счет реальных технологий, применяемых **Seagate** в своих винчестерах. **Ford** завлек к себе на сайт тысячи посетителей при помощи незамысловатой гоночной аркады да еще и выяснил их цветовые пристрастия (игроки сами выбирали раскраску спорткара).

Маркетологи предрекают advertgaming самое что ни на есть светлое будущее. По данным сайта ***www.4p.ru***, запоминаемость такой рекламы в 10 раз превышает аналогичный показатель 30-секундного ролика по телевидению. Средний пользователь проводит за онлайн-играми около 13 часов в неделю, что превышает время, которое люди тратят на чтение газет и журналов, и соизмеримо со временем, проводимым ими перед экранами телевизоров. 66% игроков возвращаются на сайт игры снова. Ожидается, что в текущем году в онлайн-игры сыграет 104,9 млн пользователей PC.

В The Sims Online каждое второе здание укомплектовано Pentium 4.

Pentium 4 или посещали закусочные «Смерть желудка», незамедлительно повышался, и это сразу вызвало шквал возмущенных отзывов. На фанатских сайтах появлялись призывы пикетировать виртуальные забегаловки, симулировать рвотные позывы и усталость персонажа после поедания пищи в McDonald's. Более того, активисты группы народного негодования намеревались открыть собственную виртуальную закусочную и «от имени McDonald's» просвещать публику о низком качестве онлайновой еды. Этот опыт показал, что с product placement нужно обращаться очень осторожно. Все-таки интерактивность — это палка о двух концах.

КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ СИЛЬНЕЕ?

America's Army: Stryker-Overmatch — политагитка стоимостью в несколько миллионов долларов.

Проблему нехватки новобранцев каждое правительство решает по-своему. Кто-то устраивает рейды по конспиративным квартирам и забривает всех, чья стопа хоть чуть-чуть не похожа на ласты. А кому-то (не везде же всеобщая воинская повинность) приходится искать другие способы. Пентагон, как известно, заказал целую линейку военно-патриотических шутеров — **America's Army**. Игроку предлагается выполнить ряд нормативов, получить воинское звание и отвести очередную террористическую угрозу от несчастного земного шарика. Игра распространяется бесплатно (ее можно либо скачать с официального сайта, либо получить в американских «военкоматах») и призвана повысить престиж армии США в глазах молодежи. В конце этого года увидит свет вторая часть — **America's Army: Stryker-Overmatch**.

КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

www.berserk.ru

БЕРСЕРК

Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:

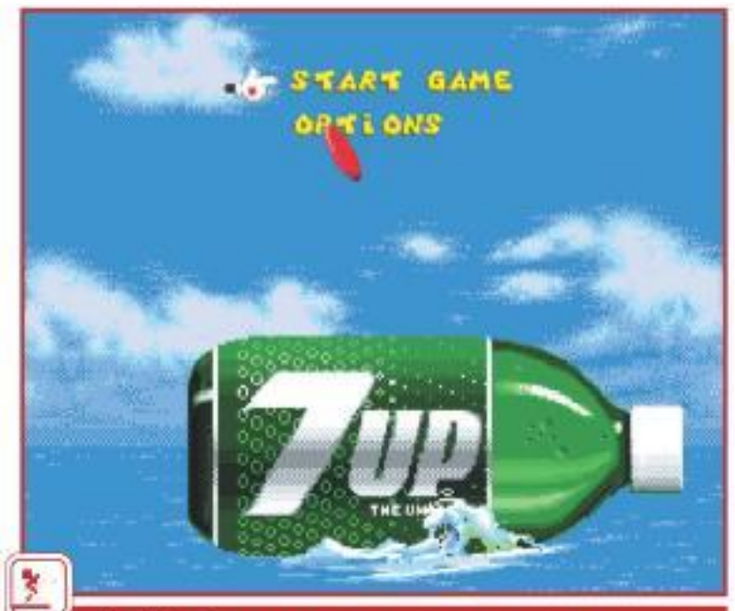
- Магазины сети "СОЮЗ": ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542. "Диск", Ленинский пр-т, д.11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин "Молодая Гвардия", ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.
- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3591.
- Магазин "Звезда", ул. Милашенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- "BG-клуб", ул. 2-ая Кабельная, д. 10, (м. Авиамоторная), тел. 926-4082.
- Клуб "Портал", 4-й Ростовский пер., д. 2/1, (м. Смоленская), тел. 248-4903.
- Магазин "Алегрис", ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), тел. 928-3337.

По России и СНГ:

Белгород. Магазин, ул.Шаландина, д. 25 (2 этаж), тел. 8-910-321-2968.
Волгодонск. Магазин "Двигай Ру", ул. Ленина, д. 100, *uppum@mail.ru*
Екатеринбург. Клуб "Mox Malachite", ул. Малышева, д. 129, д/к "Огонек", тел. 8-904-981-7281. Интернет-магазин: *www.magicportal.ru*
Ижевск. Магазин "Перекресток", ул. Карла Маркса, д. 302, *daminc@udm.net*
Киев. Клуб "Легенда", б-р Труда, д. 5, (м. Дарница), тел. 8-044-206-0474. Клуб "Берсерк", тел. 8-067-791-6406, *with-night@yandex.ru*
Краснодар. "Краснодарский дом книги", ул. Красная, д. 43.
Красноярск. Магазин "СТЕК", ул. К. Маркса, д. 48, тел. 65-25-71.
Новосибирск. Магазин "Ice Hummer", Красный пр-т, д. 70, *werik@online.nsk.ru*. Клуб "Легенда", ул. Республиканская, д. 12/1, тел. 8-913-923-35-88.
Нижний Новгород. Клуб "Легенда", пр-т Гагарина, д. 100, тел. 31-87-26, *rudeyar@hotmail.com*
Пенза. Клуб "Берсерк", ул. Лазо, д. 2, тел. 43-55-53.
Пермь. Клуб "ДТЮ", ул.Советская д. 56, тел. 8-902-479-8699, *amberson@mail.ru*
Ростов. Магазин "Пр. Электроника", ул. Кручинина, д. 69.
Самара. Клуб "Берсерк-Самара", пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808, *mreddy@rol.ru*
Санкт-Петербург. Клуб "Саргона", Новочеркасский пр-т, д. 47/1, тел. 445-10-54. Магазины сети "Буквоед" и "Книжный салон". Магазин "Арт-Миниатюры", ул. Седова, д. 11, тел. 332-1828.
Ставрополь. Клуб "Берсерк", тел. 8-902-741-8791, *john_cobra@mail.ru*
Тверь. Магазин "Армада", ул. Горького, д. 124, тел. 8-910-531-7659.
Тольятти. Клуб "Кантрип", ул.Степана Разина, Дворец Пионеров, ком. 340, тел. 8-92-777-1865., *jamiro@avtograd.ru*
Тюмень. Клуб "Лабиринт миров", ул. Орджоникидзе, д. 56, корп. 2, *yan@berserk.com.ru, www.mazeofworlds.ru*
Челябинск. Клуб "Берсерк", тел. 8-905-838-1448, *ilja_muromec@pisem.net*
Республика Беларусь. Официальный дилер Клуб "Цитадель", тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, *yoda@mail.ru*
Интернет-магазин "**ОЗОН**": *www.ozon.ru*

ВНИМАНИЕ!
Онлайн-версия игры "Берсерк":
Первая российская сетевая коллекционная карточная игра. Минимальные требования к компьютеру и Интернет соединению. Все правила настольной версии перенесены в компьютерный аналог. Никакой регистрационной и абонентской платы, только чистый геймплей на сайте:
WWW.BERSERK-ONLINE.COM

Адреса других магазинов и клубов Вы найдёте на сайте:
WWW.BERSERK.RU
По вопросам оптовых заказов обращайтесь к производителю игры, ООО "Мир Фэнтези", тел. (095)740-6826, e-mail: *mail@berserk.ru*



Cool Spot — одна из первых игр со столь агрессивным product placement.

Опять же, не надо быть семи пядей во лбу, чтобы понять: игры пока не самая лучшая площадка для рекламы. Образно говоря, Кейт Арчер (при всех ее достоинствах), пользующаяся духами **Cartier**, впечатлит намного меньше, чем гламурная красотка с тем же парфюмом на страницах какого-нибудь женского журнала.

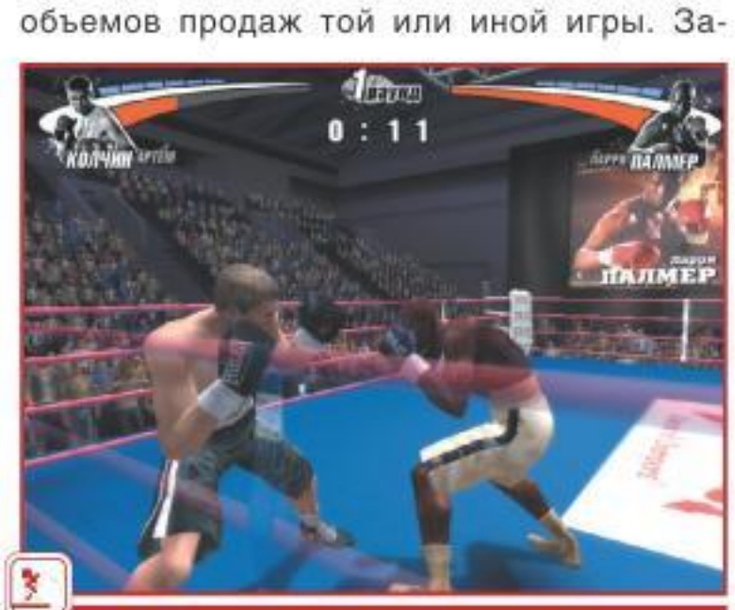
Какие же товары лучше всего рекламировать в играх? Во-первых, это одежда — с поправкой на ее узнаваемость и соответствие контексту. Во-вторых, автомобили — в грядущем **From Russia with Love** (PS2, Xbox, GameCube) Бонд будет рассекать на BMW, в то время как его преследователям придется довольствоваться позорными no-name. В-третьих, продукты и товары первой необходимости. Помните, была такая аркада — **Cool Spot**, где рекламировался **7UP**?

Это только начало

В будущем рекламные вставки в играх будут встречаться все чаще и чаще. Если в 2004 году объем рынка product placement составил жалкие $200 млн из $8 млрд, затраченных на молодежную рекламу в целом, то к 2008 году этот рынок может вырасти до $1 млрд (по результатам исследования компании **Nielsen Media Research**). Такой рост обеспечит прежде всего распространение широкополосного интернета (т.е. игроки будут все больше и больше времени проводить за сетевыми играми).

Особо осторожных рекламодателей должно расшевелить появление механизма для определения эффективности рекламы в играх. Сегодня это можно рассчитать лишь очень примерно — исходя из объемов продаж той или иной игры. Заказчикам же рекламы эти цифры до лампочки, ведь все равно непонятно, на скольких людей она подействовала. Решением этой проблемы как раз сейчас занимаются **Nielsen Entertainment** и издатель **Activision**. К концу этого года они собираются запустить сервис для отслеживания рейтинга видеоигр, аналогичный тому, что используется при оценке популярности телеканалов. «Бета-тестеры» программы получат специальное оборудование, данные с которого будут передаваться на центральный сервер. Таким образом, издатель игры и рекламодатель будут всегда в курсе того, во что играет каждый конкретный гражданин, на какой стадии прохождения игры он находится и какой рекламой в данный момент любуется. Такие исследования помогут сделать игровую рекламу более избирательной и эффективной. Компания **Massive Inc.** анонсировала программу, которая будет размещать в играх только те объявления, которые наиболее интересны для той или иной категории игроков. Схожую технологию предложила и **WildTangent**. Ее реклама тоже будет загружаться в игры через интернет (первым таким проектом станет **Snowboard Super Jam**). Главный недостаток решений Massive Inc. и WildTangent в том, что встроить поддержку такой рекламы можно только в игры для PC, с консолями все намного сложнее (игры не инсталлируются, а загружаются с диска; к Сети подключена лишь мизерная часть всех приставок).

Реклама в играх, как правило, оплачивается, но иногда издатели берут и «натурой». В начале мая 2005 года **Eidos** и **Adidas** заключили договор о кросс-промоушене: первая обувает персонажей своего спорт-симулятора **Free Running** (PSP) в обувь Hyperride, а вторая договаривается с торговой сетью **Footlocker** (обладательницей исключительных прав на распространение упомянутых кроссовок) о содействии в рекламе как обуви, так и игры. «Свободную беготню» покажут с дисплеев пятисот торговых точек Footlocker. Ожидается, что ролик будет состоять из «кинохроники» Hyperride и нарезки игровых кадров. Так игроделы не только обули своих виртуальных спортсменов в брендовую обувь, но и заполучили прямой доступ к умам поклонников здорового образа жизни.



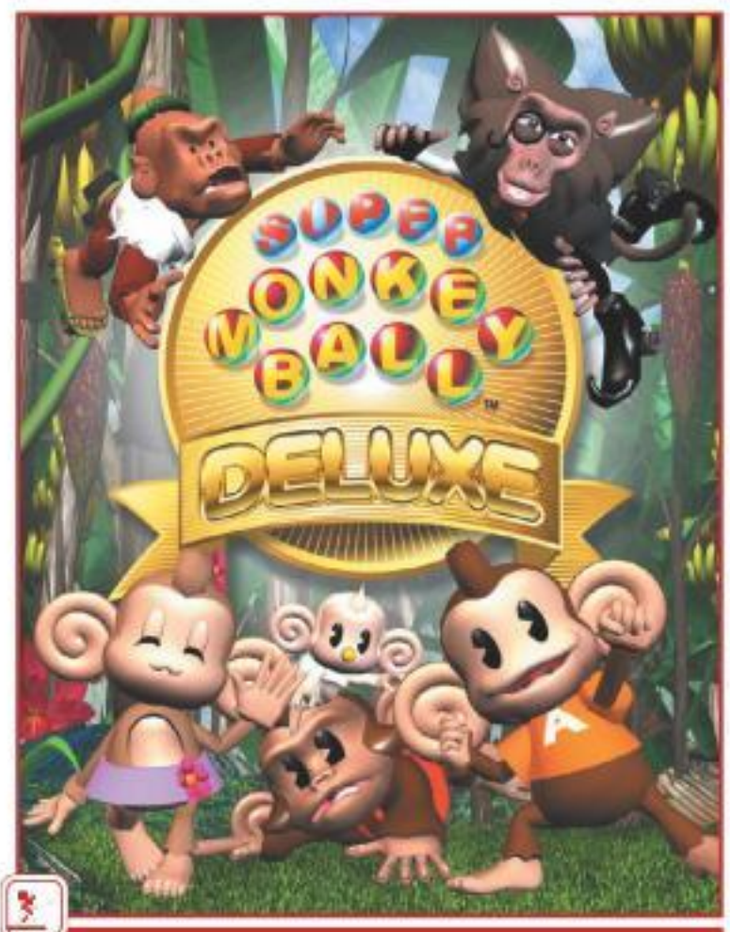
А вот в «Бое с тенью» бренд Everlast появился исключительно ради правды жизни.

ПРОЩАЙ, ОРУЖИЕ!

Manhunt — любимая игра политиков и поборников нравственности.

В основе почти всех компьютерных игр лежат борьба и разрушение. Если шутер и стратегия — то с кровью, если гоночный симулятор — то с автокатастрофами, если футбол — то с неизбежной установкой пятки победителя на лохматой груди проигравшего. В наше смутное время насилие в открытой (свинцово-кровавой) и скрытой (спортивное противостояние) форме встречается в 99% игр. Далеко не каждый рекламодатель захочет, чтобы его светлое имя ассоциировалось с подобными вещами. С жестокостью, как неизбежным элементом кино, общественность смирилась уже давно (хотя стереотипы остались — автомат Калашникова по-прежнему носят только плохие парни), а вот с играми дела обстоят сложнее — вспомните хотя бы любовь политиков, церкви и двину... сердобольных мамаш к **GTA**. Именно поэтому печи **Electrolux** вряд ли станут причиной пожара и смерти персонажей в **The Sims**. Именно поэтому **Nike** будет не очень приятно, если виртуальный спортсмен в их форме проиграет облаченному в Reebok сопернику. Сложно предугадать, в какую ситуацию попадет рекламируемый бренд в игре — ведь непредсказуемый геймплей, слава богу, для разработчиков все еще важнее витаминов групп € и $.

Вторжение брендов в наши края еще только начинается. Пока что Каратель не использует ножи «Викторинокс» в своих живодерских целях, обыватели **Singles** не чистят зубы пастой «Колгейт» и стесняются продукции Contex, мутанты из **Fallout** не изничтожают прыщи Clearsil'ом, наемники **Jagged Alliance** не страхуют здоровье в **Metropolitan Life Insurance Company**, роботы **Scrapland** не промываются машинным маслом «**ЛУКОЙЛ**», а жилец **Silent Hill 4: The Room** не чистит свою ржавую раковину «Туалетным утенком». Но это, друзья, лишь вопрос времени. Которое вот-вот наступит. ■



Этих обезьян подозревают в связях с банановыми картелями.

ЗАКОН & ПОРЯДОК 3

ИГРА НА ВЫЛЕТ

Мир в шоке: жестоко убита украинская теннисистка.

Большой спорт становится слишком опасен для жизни! Только вы в силах изменить ситуацию!

Захватывающий квест по мотивам популярного ТВ-сериала

© 2005 «Руссобит -Паблишинг». Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive». All rights reserved. © 2005 «Mindscape». All rights reserved. © 2005 «Legacy Interactive». All rights reserved. Legacy Interactive is a trademark of Legacy Interactive, Inc. Law & Order is a trademark of Universal TV Distribution Holdings LLC and a copyright of Universal NetworkTelevision LLC. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео".
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ПРИШЕСТВИЕ МОНСТРОВ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

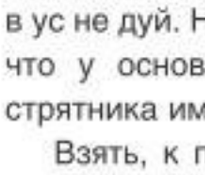
Мы продолжаем беседовать с разработчиками игр о вопросах, интересных любому игроку. В сегодняшнем обсуждении приняли участие:
Zorich — Александр Зорич, писатель-фантаст;
napalm — Виталий Шутов, президент **MiST land — South** (МиСТ ленд — ЮГ);
Giraffe — Алексей Савченко из прославленной **GSC Game World**;
Yaroslav — Ярослав Астахов, **MiST land — South** (МиСТ ленд — ЮГ);
ki — Роман Волков, гейм-дизайнер **Burut**;
Alice — Дмитрий Глазнев, гейм-дизайнер **Burut**;
ну и конечно «**Игромания**» в лице **Владимира Болвина** и **Алексея Макаренкова**.

Основа основ

Каждая компьютерная игра — это противостояние. Первенство. Как и положено создателям миров, разработчики задают не только правила, по которым ведется борьба, но и образы противников. Казалось бы — сочиняй себе самых невероятных персонажей и в ус не дуй. Но если приглядеться, выяснится, что у основной массы современного монстрятника имеется свой далекий «предок».

Взять, к примеру, любимцев фэнтезийной публики — эльфов. Вылитые люди, только с ушами непорядок. Или гоблины/орки — шимпанзе-переростки, только зеленого цвета. А уж если углубляться в происхождение, то практически все игровые монстры вылупились из скандинавских/кельтских/греческих (далее по списку) мифов (как упомянутые эльфы и гоблины). Сплошное повторение старых идей.

Игромания Все-таки, почему так мало оригинальных, нигде не засветившихся монстров? Может, разработчикам не хватает фантазии?


[Giraffe]

Да нет, просто большая часть исходного материала для монстров уже есть в нашем культурном багаже. Как получить новых монстров? Объединяя привычные веши с элементами новой эпохи, мы получим всяких зомби-механоидов, кибертварей и так далее. Другой вопрос, будут ли они востребованы? Старые добрые монстры привычнее.

Игромания Может, разработчики избегают нововведений вполне осмысленно (игроки должны «узнавать» персонажей)?

[Giraffe]

Да, это частое явление. Игроку приятно видеть что-то знакомое или хотя бы напоминающее что-то знакомое...

[Alice]

На мой взгляд, монстры должны соответствовать двум параметрам: быть достаточно оригинальными и соответствовать основным законам нашего мира. Сочетать эти две особенности крайне сложно, но можно. Когда получается — эти монстры запоминаются всем.

Игромания То есть надо уделять должное внимание проработке деталей? Согласны на все сто. Правильный монстр не должен вызывать нездорового смеха и неудобных вопросов: «Чем этот зомби меня убил? Трупным ядом, что ли?». Если считать какодемонов прародителями «летающих одноглазых шаров», то, вероятно, их можно записать в неопознанные произведения фантазии разработчиков. Упоминаний о подобных объектах в мифотворчестве предков не видно. Есть еще кандидатуры на приз «монстроидальная индивидуальность»?

[napalm]

Монстры должны быть узнаваемые, иначе игрок потеряет точку опоры. Бедность фантазии, ха... Нет, как раз с фантазией все нормально. Но уже сложились определенные стереотипы, поэтому в фэнтези-игре пользователь кровь из носу должен увидеть эльфов, которые должны выглядеть именно как эльфы, а не как эскимосы-металлисты.

В противном случае игрок скажет «фигня какая-то, ничего не понял» и в другой раз не купит игру от этого разработчика. И его друг тоже не купит — пойдет цепная реакция. Более того, такая игра может никогда не увидеть свет, поскольку еще на самой ранней стадии разработки издатель может ее «завернуть». И если в ответ услышит невразумительное «зато таких монстров ни у кого нет», вероятно, финансирование проекта на этом закончится.

Необычные враги — это, конечно, хорошо. Однако их появление в игре — не от дефицита фантазии. Очень редко бывает, когда что-то по-настоящему новое тянет за собой «культуру» и при этом окупается. Увы, законы рынка еще никто не отменял.

Стандартный бестиарий

Игромания Выходит, сами игроки виноваты в том, что из игры в игру кочует стандартный набор монстров? Неожиданный поворот...

[Giraffe]

Действительно, большинство монстров — это всего лишь различные модификации всевозможных химер, минотавров и стимфалийских птиц. Мне кажется, что само понятие монстра в визуальном его представлении — это сопоставление различных элементов живого или неживого.

Часто используют преувеличение — нечто, не укладывающееся в рамки обыденного. Подход может разниться, но суть одна и та же. Взять, к примеру, **S.T.A.L.K.E.R.** Там практически все монстры — это мутанты человека и прочих живых существ.

Игромания: Чужой, на наш взгляд, похож на дракона. Хищника, пожалуй, можно отнести к «непонятным людям издалека». Этот тип еще Платон начал систематизировать. Собственно, Хищник внешне ничем не отличается от человека в маскировочном гидрокостюме со странными гаджетами — пока не снимет шлем. Может, бестиарий уже выдумали до нас и придумывать больше нечего?

[Giraffe]

Да нет, придумать что-то новое можно всегда. И чем больше будет естественного и обычного в нашем мире, тем больше появится противоестественного. Раньше детей пугали бабаем, не удивлюсь, если лет через двадцать будут пугать кибербабаем, путешествующим по интернету и вылезающим из монитора по ночам.

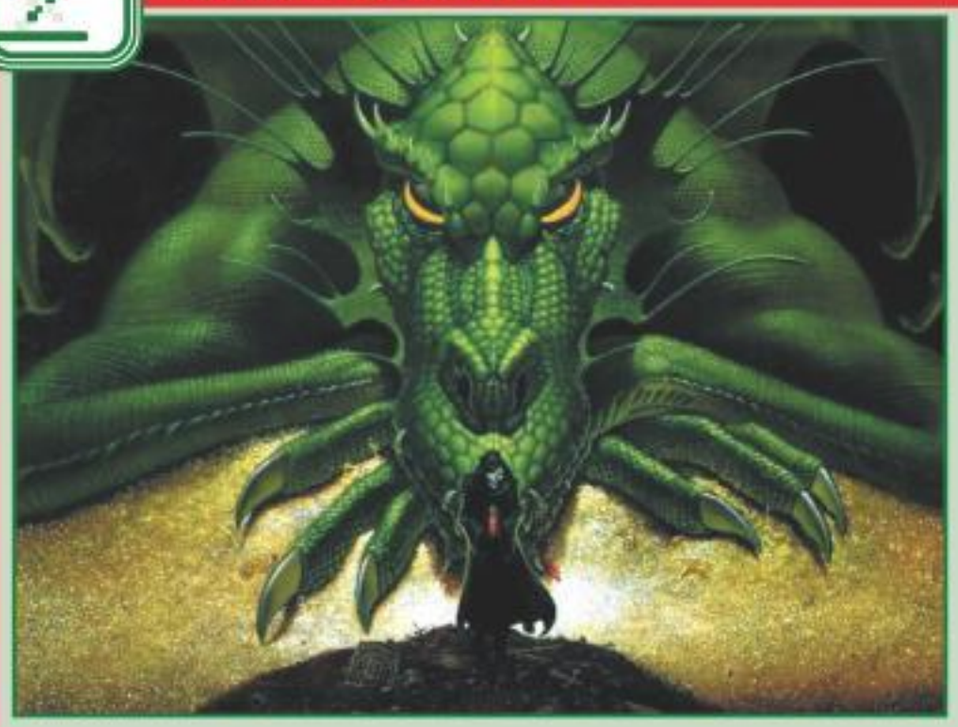
[ki]

Мы воспринимаем этот мир через наши физические ощущения и знания об этих ощущениях. Новому просто неоткуда взяться. Поэтому все необычные, невиданные ранее монстры, даже лучше сказать существа, обычно не имеют внешнего вида — он им не нужен!

Такой подход трудно реализовать в компьютерных играх. А вот у кинематографа руки развязаны и фантазия бьет ключом. Возьмем «Сферу», «Вирус», «Ка-Пекс» и «Куб 2: Гиперкуб». В первом монстры — это скрытые страхи, которые из сознания героев достает мегамонстр — сфера. При этом для выполнения своей пугающей функции сфере не нужен никакой внешний вид — энергия в чистом виде.

То же самое в «Вирусе» и «Ка-Пекс». Особо отличились создатели «Куб 2: Гиперкуб». Там в роли монстра загадочное пятое измерение. С визуализацией авторы постарались — «металлическая рамка с идеальной тесселяцией»! Все, что попадает в рамку, оказывается раскиданным в пространстве. Настоящая мясорубка. А иначе мы и не можем воспринять. Нет подходящих органов чувств.

БИТВА СО ЗМИЕМ



Среди всей фэнтези-тусовки одним из самых уважаемых монстров по праву является дракон. Известны они еще с тех пор, когда Адама и Еву выгнали из рая за употребление запрещенного препарата (сами знаете какого). Драконы прописались в легендах самых разных цивилизаций, вне зависимости от их территориального положения, различия религиозных убеждений, образа жизни и цвета кожи народов — что совсем не характерно для рядовых монстров.

Их знали и в Южной Америке, и в Азии, и в Европе, и на Востоке. Несмотря на то что облик драконов каждый народ представлял по-своему (к тому же существовали местные разновидности — в Европе различали виверну, василиска, кокатриса и других), схожие черты все же прослеживаются. Это огромная тварь, покрытая толстой чешуей, с длинным хвостом и здоровенной пастью. Такое единство во взглядах у народов, даже не подозревавших о существовании друг друга, наводит на мысль о том, что дракон не плод воображения, а вполне реальный зверь, который не попал в руки зоологов только по причине преждевременного вымирания.

Заманчивая версия, но существует более простая теория появления мифических драконов в преданиях разных народов. Там и тут древние люди по всей Земле находили останки ископаемых динозавров. Без всякого сомнения, череп какого-нибудь тиранозавра оставлял у них неизгладимое впечатление. Поскольку Жорж Кювье родился только 1769 году, а заложил основы палеонтологии еще позднее, волосатые предки находили самое естественное объяснение своим находкам — чудовища живут где-то рядом!

По костям древние охотники вполне могли представить себе внешность ужасного зверя. Так и появились в разных частях света похожие мифы о драконах. Получается, что прототипом у этих легенд были вполне реальные животные. Правда, вымершие задолго до появления человека.

Даже «крылатость» драконов легко объясняется. Ископаемые кости часто образуют скопления. Достаточно было реке обнажить скелет хищного гиганта, возле которого случайно оказались останки летающего ящера, как крылья немедленно приписывали более страшной твари.

В этой теории все хорошо. Кроме одного — она не может ответить, почему мифы разных народов приписывают драконам способность изрыгать пламя! За это взялся **Джастин Харди** (Justin Hardy) в своем научно-популярном фильме «**Мир драконов**». Он попытался смоделировать реального зверя на основе легенд и пришел к выводу, что в этом случае драконам необходим особый орган — воздушные мешки, наполненные легким горючим газом. В этом случае драконы могли бы летать и поражать неприятеля огнем. Кстати, поскольку на факел газ расходуется со страшной силой, крылатые рептилии во время «пламенной» битвы постепенно теряли способность к полету. Как бы то ни было — в отличие от других монстров драконы существовали на самом деле.

Новые монстры неразрывно связаны с нашими знаниями о мире. До тех пор, пока прогресс не расширит границы нашего знания о мироздании (к примеру, откроют параллельные миры) и мы не узнаем, «как оно на самом деле», все монстры будут интерпретацией окружающего нас мира.

Торжество идеи

[Zorich]

Если говорить о моих коллегах, писателях, то они регулярно выдумывают свежие «страхи». Их монстры — это вполне авторские креативные вещи. Фантазии хватает не только на гигантских радиоактивных пауков. Весь вопрос в том, насколько геймдеву все это интересно. Потому что, как мне кажется, почти любая команда разработчиков, не особо напрягаясь, лепит собственный бестиарий: ну — зомби, ну — мутанты. Неоригинально. Зато и зомби, и мутанты свои, родные.

Игромания: Не могу выступать от имени всех игроков, но якобы «новые монстры» иногда раздражают. Раньше бил лопатой, теперь колет вилами; был лысый, теперь в шляпе; ходил в синей рубашке, сейчас — красная... Действительно, гигантский шаг вперед. И стоило огород городить?

[Zorich]

Ну, во-первых, так он ходил бы все в той же синей рубашке и продолжал бы бить лопатой. А тут хоть какое-то разнообразие. Ну и потом, возьмите, например, «**Вивисектор: Зверь внутри**». Нормальные монстры? Очень даже. Сверхоригинальные? Скорее нет, чем да, ведь почти во всех случаях прототипами послужили обычные звери. Правда, весьма выразительные. Вот яркий пример того, как команда разработчиков прекрасно справляется собственными силами, без привлечения стороннего литературно-фантастического креатива.

Амансия Интересно, на территории бывшего Советского Союза проживало порядка 130 разных народов. Причем с колоссальными различиями в национальных культурах. Однако вспомнить какого-нибудь известного монстра, который был бы изобретен этими культурами, затруднительно. Почему все же так получается, что кельто-греко-скандинавские монстры интереснее? Порой, кажется, что именно в западном полушарии все и придумали. Остальные только пользуются готовеньким... Родной Буратино на самом деле какой-то Пиноккио, волшебник Изумрудного города проживает в стране Оз, трех поросят ловил англоязычный волк, «Ну, погоди!» снимали неправильно: вместо зайца должна быть мышь, а вместо волка — кот Том... И так далее и тому подобное. Прямо свинство какое-то. Так хочется быть патриотом, но факты... факты против нас.

[Zorich]

Мы в свое время приложили очень много усилий именно к тому, чтобы наш бестиарий хотя бы в некоторых своих проявлениях отдалился от ставшего традиционным греко-кельто-скандинавского. Это одна из причин, по которой в наше фэнтези вчитаться довольно трудно: отсутствует большинство привычных ориентиров.

Основная масса же игроделов старается не выходить за рамки привычного. В принципе, так и надо, хотя я надеюсь, что скоро наступит время смелых решений и у разработчиков дойдут руки до нашей фэнтези: трилогии «**Знак Разрушения**» и тетралогии «**Свод Равновесия**».

[Yaroslav]

Они не интереснее, они — бренд! Как правило, разработчики ориентированы на игры, которые должны быть коммерчески успешны. Не секрет, что на Западе за игры платят значительно больше. Ведь российским издателям приходится конкурировать с пиратами и продавать игры по специальной цене.

В такой ситуации девелоперы стремятся удовлетворить в первую очередь желания игроков из дальнего зарубежья. Поэтому никто не хочет заниматься рискован-

КУРГАН ВОИНОВ

Таким видит Курган Воинов художник Амок (в игре студии «13 Рентген» по роману Зорича «Знак Разрушения»).

Список фэнтези-монстров от писателя Зорича внушителен: кутах, Аскутахэ, девкатр, шардевкатран, Зверь Зуанрат, нетопырь Хегуру и многие другие (их можно увидеть на ***http://zorich.ru/fantasy_heroes.htm***).

Среди них особо выделяется **Курган Воинов**. Это вовсе не братская могила, как можно подумать сначала. Это монстр, собираемый специальным заклинанием. В него временно воплощаются души и частично тела людей, убитых **Темным Слугой Хуммера** (сильным магом) либо лично, либо про помощи **кутах** (монстры). Он представляет из себя нечто вроде гигантской сколопендры, конечности которой составлены из конечностей имплантированных в нее людей. На панцире сколопендры запечатлены лица этих же людей.

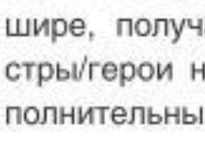
ными экспериментами с необычными монстрами. Европейские мифы знакомы более платежеспособной аудитории, чем, например, чукотские. Здесь точно такая же ситуация, как со Второй Мировой войной: про Западный фронт знает весь мир, про Восточный — только в бывшем СССР. Западный издатель никогда не купит игру про лешего и скоморохов.

Амансия А про казаков? Вы же не побоялись включить в игру национальных героев? Если смотреть на проблему шире, получается, что нестандартные монстры/герои никому не нужны. Раз несут дополнительный и неоправданный риск...

[Yaroslav]

Их можно использовать, но они не должны быть ключевым элементом дизайна. Возьмите, к примеру, jRPG. Или классических боссов. Точно так и с «**Казаками**»: в игре были представлены практически все европейские национальности, так что многие европейцы увидели в ней своих предков, поэтому игра им изначально была близка. Если бы «Казаки» рассказывали только про Запорожскую Сечь, успех игры был бы более чем скромным. Тот же принцип мы использовали и в «**Завоевании Америки**».

Особенности рынка



[Alice]

По-моему, нежелание западных издателей покупать продукты с отечественной фольклорной спецификой в большей степени обусловлено качеством этих продуктов и уж потом — собственно спецификой. Хотя при прочих равных условиях выбор будет сделан в пользу эльфов, это да. Фактор узнаваемости со счетов сбрасывать нельзя.

[Zorich]

На самом деле римско-кельтско-германский бестиарий прижился лучше прочих потому, что современная западная культура, на маргиналиях которой мы находимся (хотим мы этого или нет), это и есть генетически римско-кельтско-германская культура. То есть какого-нибудь азербайджанского аждаху мы за своего не считаем, а эльфа — да, считаем. Об этом же говорил Yaroslav — только они используют другую терминологию.

При этом если взять справочник по славянским народным суевериям (а равно и по любым другим этническим сказаниям), мы найдем очень богатый материал! Но тут такое дело... Скажем, незабвенный Толкин, как всем известно, своих эльфов как бы выдумал заново. И получились у него не те мелкие эльфы, которые в фольклоре младенцев из колыбелек крадут, а сами знаете какие. Совсем другие. Так вот, в гипотетическом проекте переработки славянских, тюркских, алтайских, дальневосточных эпосов с целью получения оригинальных монстров, требуется мощный литературно-художественный подход. Аждаху надо выдумывать заново! (*Намек понят. — **Прим. прониц. ред.**)*

Амансия Всем спасибо за интересную беседу. До скорых встреч.

Как видите, с фантазией у наших разработчиков и писателей все в порядке. С патриотизмом тоже. Они готовы отступить от стереотипов и включить в игры самых необычных монстров (в том числе и отечественных). А вы готовы платить за такие игры больше, отказавшись от дешевой пиратской продукции? Ведь корень проблемы, как выяснилось, в экономике! Пока у нас господствуют пираты, разработчики будут думать прежде всего о западных игроках, поскольку они богаче. А кто платит, тот заказывает свою музыку... и своих монстров.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

SECOND SIGHT™

© 2005 Free Radical Design Limited. Все права защищены. «SECOND SIGHT»™ и «Free Radical Design»™ являются торговыми марками Free Radical Design Limited. Разработано компанией Free Radical Design Limited. Издано компанией The Codemasters Software Company Limited («Codemasters»). «Codemasters»® является зарегистрированной торговой маркой Codemasters. «GENIUS AT PLAY»™ является торговой маркой Codemasters. Нелегальное копирование, адаптация, прокат, перепродажа, взимание платы за использование, теле-, радио- и кабельная трансляция, публичный показ, извлечение ресурсов и распространение этого продукта, любых торговых марок или защищенных авторским правом элементов продукта запрещено.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

CINEMA

Игорь Варнавский

РЕЦЕНЗИИ

Автостопом по галактике (The Hitchhiker's Guide to the Galaxy)

Производство: Touchstone Pictures
Прокатчик в России: КАСКАД-Фильм
Режиссер: Гарт Дженнингс
Продюсеры: Гэри Балбер, Ник Голдсмит
Сценарий: Дуглас Адамс, Кэри Киркпатрик
Композитор: Джоби Тэлбот
В главных ролях: Мартин Фримен, Мос Деф, Уорвик Дэйвис, Джером Блейк, Анна Чэнселлор, Джон Малкович, Зуи Дешанель
Бюджет: $50 млн
Кассовые сборы: $78,175 млн
Официальные сайты: ***http://hitchhikers.movies.com, www.avtostopom.ru***

Если бы кто-нибудь задался целью составить чарт самых замечательных книг, которые никто не читал, то одно из первых мест обязательно досталось бы культовому роману английского писателя Дугласа Адамса «**Автостопом по галактике**». Это самая смешная, самая необычная и, увы, самая малоизвестная фантастика. Изначально «Автостоп...» появился как серия радиопостановок для радио BBC (это было в 1978 году). Руководство станции согласилось на их трансляцию только для того, чтобы забить чем-то сетку вещания, и даже не надеялось на их успех. Тем не менее публика приняла постановку на ура, и «Автостоп...» быстро стал популярным. Вскоре Дугласу предложили переделать его в книгу (чем он и занялся), а чуть позже — еще и снять телесериал. Заминка случилась только с полноценной экранизацией: Дуглас пытался пробить ее еще с начала 80-х, но лишь несколько лет назад дело сдвинулось с мертвой точки. Сам писатель, к сожалению, свое детище на широком экране так и не увидел — в 2001 году он умер от сердечного приступа.

Фильм начинается с того, что Артур Дент, обычный британец и совершенно заурядный во всех отношениях человек, узнает о намерении властей снести его дом — он якобы мешает строительству объезда. Резонные замечания Артура о том, что его об этом не предупреждали, а план объезда был вывешен для всеобщего ознакомления в подвале муниципалитета, не возымели действия, и дом все-таки сносят. В этот самый момент Землю окружает строительный флот расы вогонов, чтобы проделать то же самое, но уже... в планетарном масштабе: на том месте, где находится Земля, должен быть построен гиперпространственный экспресс-маршрут («*Не ведите себя так, словно вы об этом не знали. Со всей проектной документацией можно было ознакомиться в районном проектном отделе на Альфе Центавра еще пятьдесят земных лет назад, так что у вас было достаточно времени, чтобы внести жалобу в установленном порядке*»). С гибнущей планеты Артура спасает его друг Форд Префект, который на поверку оказывается репортером издания «Путеводитель по галактике» (наиболее популярного во всем Млечном пути), и вместе они начинают путешествие по самым необычным уголкам галактики. В течение следующих полутора часов вы узнаете, почему любой автостопщик обязательно должен иметь при себе полотенце, побываете в цехе по сборке планет, где по заказу мышей (люди думали, что это они проводят над грызунами эксперименты, но на самом деле все было в точности наоборот) собирали Землю и Землю-2, получите ответ на вопрос Жизни, Вселенной и Всего Остального (этот ответ — 42; попробуйте, кстати, набрать в Google фразу «answer to life, universe and everything») и воочию увидите межгалактическую секту, которая верит, что вселенную создал Великий Белый Носовой Платок. Декорации и персонажи сменяются с космической скоростью, а фантазия Адамса кажется просто неиссякаемой. Актеры подобраны практически идеально, но дубляж сильно подкачал — робот-параноик Марвин и вогоны в оригинале звучали значительно лучше. Несмотря на относительно небольшой бюджет, спецэффекты вполне на уровне.

Главное достоинство книги — уморительные диалоги — перенесли практически без потерь. У Дугласа Адамса редкий талант на ходу превращать даже самые незначительные и эпизодические диалоги в сущую буффонаду — смеешься до желудочных колик (что неудивительно — он был близко знаком с членами группы «Монти Пайтон»). Пересказывать их бесполезно — тот случай, когда это надо слышать самому. Сценарием занимался лично Адамс, поэтому обвинить фильм в перевирании или несоответствии духу оригинала ну никак не получится.

У «Автостопа...» есть только один сколько-нибудь существенный недостаток: люди, незнакомые с книгой, могут элементарно не врубиться. Некоторые важные детали в фильме остаются за кадром, а без них вы ни за что не получите целостное представление о происходящем и не поймете многие шутки. Недоумение вызывает уже самая первая сцена, где добрых пять минут показывают кувыркающихся дельфинов — неискушенный зритель просто не сообразит, при чем тут собственно дельфины. Этот фильм предназначен в первую очередь для фанатов книги. Если вы относите себя к ним — смело накидывайте еще один балл. Если вы еще не успели причаститься — обязательно почитайте книгу перед тем, как смотреть фильм (ее можно взять, например, в библиотеке Мошкова — ***http://lib.ru/ADAMS***).

P.S. Кстати говоря, по «Автостопу...» было выпущено несколько игр: квест **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (на PC и Apple II — в 1984 году, на Commodore 64 — в 1985), еще один квест **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy: Adventure Game** и экшен **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy: Vogon Planet Destruction** (две последние вышли на мобильных телефонах в апреле этого года).

■ ■ ■

Резюме: Без пяти минут идеальная экранизация лучшей фантастической книги. Такими могли бы быть «Звездные войны», будь у Лукаса чувство юмора и побольше фантазии.

Оценка: ★★★★★

WALT DISNEY PICTURES AND WALDEN MEDIA PRESENT

ФИЛЬМ ДЖЕЙМСА КЭМЕРОНА

ТАНЕЦ БЕЗДНЫ 3D

DIRECTED BY JAMES CAMERON STEVEN QUALE

WALT DISNEY PICTURES AND WALDEN MEDIA PRESENT AN EARTHSHIP PRODUCTION "ALIENS OF THE DEEP" MUSIC BY JEEHUN HWANG FILM EDITORS ED W. MARSH, FIONA WIGHT, MATT KREGOR
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY VINCE PACE VFX SUPERVISOR CHUCK COMISKY CREATIVE PRODUCER ED W. MARSH PRODUCED BY ANDREW WIGHT AND JAMES CAMERON

READ THE NATIONAL GEOGRAPHIC BOOK

aliensofthedeep.com

СМОТРИТЕ НА ЭКРАНЕ
ВЫСОТОЙ С 7-ЭТАЖНЫЙ ДОМ

77-5-777-9
www.nescafe-imaxcinema.ru

ПРОЕЗД: м. «Речной вокзал», далее — бесплатными автобусами до ТЦ «Рамстор-Сити» (пересечение Ленинградского шоссе и МКАДа)

NESCAFÉ IMAX® СУПЕРКИНОТЕАТР

МАП ЦАСС №000149 от 21.03.03

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Приветствую вас, сетяне, и те, кто только собирается ими стать. В то время как легкий морской бриз обдувал бренные тельца одних из вас на пляже где-нибудь в Сочи; в то время как другие подставляли тыловые структуры организма метко бьющим точно в цель лучам жаркого солнышка на даче, наша команда трудилась над созданием очередного выпуска «Интернета».

В этом выпуске даже не думайте о том, чтобы пропустить статью «Компьютерные войны современности», повествующую о том, как сейчас проходят хакерские сражения на интернет-полях, что изменилось за последние годы. В «Игре в онлайне» вас ждет предрелизный материал — не исключено, что на момент выхода журнала игра уже появится в продаже — по игре Auto Assault. По сути, это первое достойное воплощение онлайновых гонок с отстрелом противников. Но разработчики пошли дальше и сделали не просто гонки, а почти полноценную ролевую игру.

Не менее интересен материал по отечественной разработке «ДОЗОРЫ: Эпизод IV: Гроза в сумраке». А на сладкое мы публикуем аналитическу статью Марины Орловой «Любовь и ненависть в онлайне», из которой вы узнаете немало интересного о том, что такое киберлюбовь, как она возникает и как переходит в свою противоположность — онлайновую ненависть.

Оставайтесь на связи, на следующий номер у нас уже запланировано немало вкусностей.

Алексей Макаренков

Отчислением по плагиату

Ну кто из нас не грешил интернет-плагиатом? Нужен в школе или в институте какой-нибудь доклад или реферат — зашел на сайт-библиотеку, скачал, чуть-чуть поправил — и вот он, Марь Иванна, шикарный доклад/реферат на N-дцать страниц. Извольте пятерку в дневник и освобождение от контрольной...

До недавнего времени преподаватели были вынуждены мириться с подобным положением вещей. Иногда — из-за того, что сами учителя были не особенно-то подкованы в вопросах интернета и думали, что их ученики прилежно набивают рефераты самостоятельно. Иногда — из-за того, что преподам ведь не платят за детальный анализ работы на предмет плагиата. Списал ученик или сам сочинил монументальный труд в духе «Война и мир» — кто его знает?!

Но, похоже, ситуация начинает меняться. Первой хитрой ласточкой, залетевшей в сени плагиата и умело «капнувшей» на головы некоторых отдельно взятых плагиатчиков, стал ректорат Высшей школы экономики. Там посовещались и постановили, что если какой-то студент будет замечен в плагиате (в частности, в заимствовании материалов из интернета), то его незамедлительно отчислят.

Преподаватели ВШЭ теперь должны «пробивать» сомнительные рефераты через вебпоисковики. В случае обнаружения текстов, похожих на сданный реферат, писать докладную в деканат, где уже более детально разберутся с недобросовестным студентом. Чтобы избежать каких-либо судебных разбирательств, в документ, подписываемый поступающими, включили соответствующий пункт. Плюс у студента будет право доказать, что он ничего ни у кого не крал, а сам все придумал. Но это, разумеется, будет непросто.

В целом — очень правильное решение, которое, возможно, заставит студентов чуть больше соображать своими собственными извилинами, а не оттачивать единственно умение искать в интернете информацию на любую заданную тему.

Карты — в строй!

Товарищи картоведы (не путать с игровыми картоводами), картолюбители (не путать с картолюбами) и картоманы (опять же, не путать с картофилами). На вашей улице праздник. Если вы жить не можете без того, чтобы не сориентироваться по какой-либо географической карте, или просто по роду деятельности вам постоянно нужно сверяться с компасом, то **Google** специально для вас открыла весьма полезный сервис.

На сайте **Google Maps** (***http://maps.google.com***) в любое время дня и ночи можно осуществлять поиск по огромной электронной карте, напрямую связанной с картой спутниковой. Чтобы найти какой-либо населенный пункт или даже дорогу/улицу, достаточно приблизительно знать, где они находятся. Дальше, пройдя более чем через десяток ступеней масштабирования, вы наверняка доберетесь до желанного объекта и сможете детально его изучить.

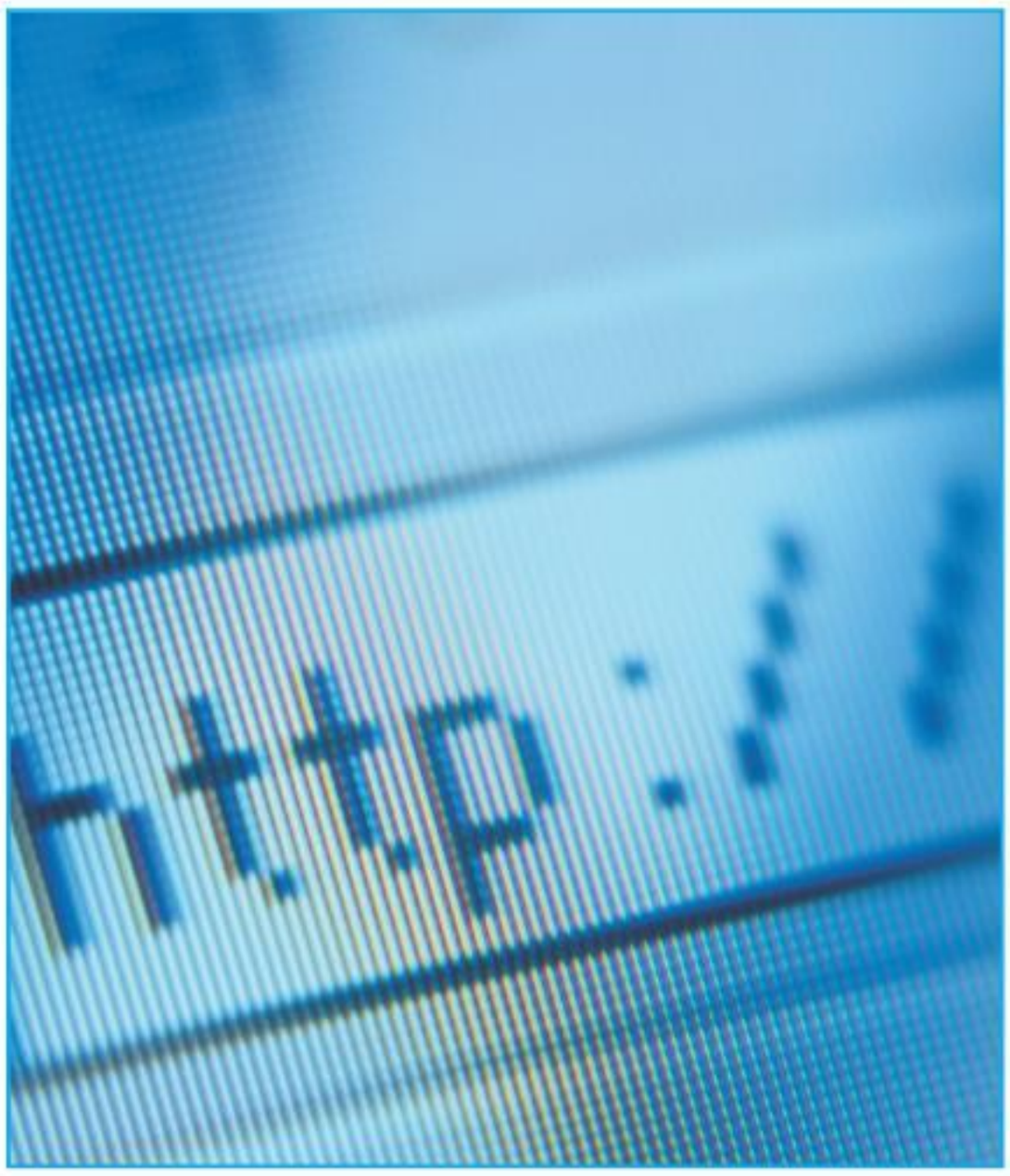
Также предусмотрена возможность контекстного поиска по названию. Но тут, увы, есть ограничение по региону. Поиск осуществляется, только если объект находится на территории Северной Америки. Впрочем, Москву и Санкт-Петербург найти удалось без труда. Понятное дело, не те, которые хотелось. Но все же.

Зона.Ru

Маэстро, врежьте марш! Фанфары! Аплодисменты! Не далее как в июне (хотя кто-то умудрился отпраздновать дату еще в апреле) сего года великой и могучей зоне RU Мировой паутины стукнула весьма круглая дата. Точно по тыковке съездил десяток лет совместного с интернетчиками существования.

Переносимся на десять лет назад, когда всемирная организация **InterNIC** зарегистрировала первый домен в зоне RU. Казалось бы, вот он, истинный день рождения. Однако подождем радостно улыбаться подобно детишкам-даунам и посмотрим, а так ли оно на самом деле.

При ближайшем изучении оказывается, что настоящая точка старта рунета залегает еще глубже — в далеком 1990-м. Именно тогда был зарегистрирован первый домен зоны Советского Союза — **SU**. В том же году состоялся первый сеанс интернет-связи с зарубежной страной Финляндией. Прошло не так много времени, и Союз, словно конструктор «Ле-



го-го», успешно развалился на составляющие, за ним последовал и домен SU, который был метко рассечен на пятнадцать доменов — по домену на республику, каждая из которых с момента распада СССР стала независимым государством. Вот только зарегистрированные имена в этих зонах стали появляться значительно позже.

Год же 1994-й стал, скажем так, принятием родов, но вовсе не зачатием. С тех пор с зоной RU произошло немало интересного. Открывались крупнейшие порталы, совершались первые сетевые кражи и мошенничества. Виртуальная территория из маленького квартала в огромном интернет-городе потихоньку превращалась в могучее суверенное государство со своими законами, населением, самобытными обычаями. Из шелудивой RU-моськи, которая долгое время лишь пыталась лаять на солидного COM-слона, рунет стал полноправным представителем крупнейших интернет-зон.

Сегодня вряд ли у кого-то повернется язык назвать рунет маленьким и отсталым. Во-первых, потому что в нем сосредоточена изрядная часть важнейшей научной информации, на которую частенько забредают иностранные пользователи, отчаявшиеся найти ответы в англоговорящих зонах. Во-вторых, сами за себя говорят числа. На начало 2005 года в зоне RU насчитывалось более двухсот тысяч действующих доменов: от маленьких домашних страниц до могучих порталов с многотысячной ежедневной посещаемостью.

Что касается абсолютных чисел, то и тут цифры умело справляются с внушением уважения. Сто пятьдесят миллионов пользователей — куда как немало. А в ближайшие два-три года аналитики пророчат удвоение этой цифры. Собственно, все предельно понятно: чем дешевле и качественнее будет доступ к Сети, тем больше будет нас, интернетчиков, в зоне RU. Но главный этап — признание рунета на мировой виртуальной арене — давно пройден.

Десять лет интернета — это дата! Круглее не придумаешь. Разве что сто лет, но это уже не про нашу честь: праздновать будут наши внуки. Кто бы сомневался, что мы в «Игромании» дружными усилиями отметим столь значимый для рунета рубеж?! Мы его и отметили. Заказали уютный зал в симпатичном ресторанчике. Пригласили близких, друзей, коллег, соратников. Притащили с десяток ноутбуков. Организовали сетку с выходом по вайфаю в интернет.

Всю ночь пили пиво, вспоминали былые времена: кто в каких игровых интернет-проектах участвовал. Кто где начал зарабатывать первые деньги, расписывая достоинства и недостатки компьютерных игр. Где-то в середине ночи организовали пару серверов и до самого утра рубились в UT, «Варик», а под завязку наживили старичка DOOM 2 и устроили тотальный мясной разгул на любимых картах.

От лица всей команды корабля «Игромания» поздравляю товарища Рунета и всех, кто хоть как-то причастен к его созданию и становлению, с десятилетием. У вас есть домашняя страничка или сайт? Ну, вы хотя бы в интернете иногда появляетесь? Тогда и вас поздравляю! Троекратное ура! ■

Тем, кто может себе это позволить . . .

ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ПРОФФЕСИОНАЛОВ

ADSL

БЕЗЛИМИТНЫЙ ТАРИФ

РЕАЛЬНЫЕ СКОРОСТИ

Россия, 125319, **Москва**, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) **777-2477, 777-2458**

факс: +7 (095) **152-4641**

http://**www.telekom.ru**

e-mail: **sale@telekom.ru**

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ВОЙНЫ СОВРЕМЕННОСТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ, ВЛАДИМИР БОЛВИН
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

За последние несколько лет вирусописатели, троянотворцы и прочие компьютерные вредители как следует присели, мощно оттолкнулись и совершили лихой скачок вперед. Хочется сказать, что в светлое будущее, но благодаря стараниям этих товарищей светлость как раз под серьезным вопросом. Еще два-три года назад большая часть вирусов — даже самых вредоносных — создавалась, что называется, на коленке.

Какой-нибудь тщеславный студент вуза с программистским уклоном лупил себя пяткой в грудь перед приятелями — да я, да могу, да все у меня попляшут. И через недельку, когда код был готов и опробован, а тело вируса выпущено резвиться на просторы интернета, все действительно начинали лихо отплясывать джигу... В попытках уберечь винчестеры от форматирования, биосы — от обнуления, а процессоры — от сгорания на солнышке вирусного прогресса.

Но то — несколько лет назад. За истекший период вирусописатели, конечно, не вышли из подполья — они, в конце концов, не сумасшедшие, — но обставили свои загородные виллы и приусадебные участки по последнему слову техники. Сейчас уже мало кто пишет очередной «Винцих» дома от нечего делать. Никто не пытается придумать «Чернобыль» (звучит как «изобрести велосипед») на переменке между лекциями в учзаве.

Сегодня вирусописательство поставлено на поток, на хорошо проплаченный и экономически выгодный не только авторам вирусов конвейер. Давайте попробуем разобраться, как, кто и для чего пишет вирусы сейчас, проанализируем ситуацию на вирусном, если можно так сказать, рынке и, уподобившись Нострадамусу, немного заглянем в будущее: что-то оно нам готовит в ближайшее время.

Финансовые зверства

Финансовые отчеты различных аналитических компаний за прошедший год заметно разнятся, но в одном сходятся в единой точке: вирусы распотрошили мировую казну на несколько десятков миллиардов долларов. На сумму, вполне сравнимую с годовым валовым продуктом какой-нибудь небольшой страны, или, например, с годовым доходом от индустрии компьютерных игр. Вот так, игроделы целый год трудятся-трудятся, зарабатывают звонкую монету, а вирусописатели — чик! — и обнуляют все эти доходы десятком строчек программного кода.

Один только **Mydoom** высосал из различных компаний и нас — простых пользователей — своим тоненьким хоботком около пяти миллиардов вечнозеленых. Восстановление потерянных данных, обновление железа и софта, изменение в штате программистов и сетевых администраторов, плюс еще десятки других расходных статей. А кто оценит в денежном эквиваленте нервные клетки, которые, осознав, что проделал с минуту назад «живым» компьютером Mydoom, сдавленно пискнули и замолкли навсегда? А ведь были — да и есть — еще **Sasser**, **Bagle** и много других, не менее коварных и вредоносных...

Наиболее несдержанные и психически неустойчивые личности уже видят в сложившейся ситуации признаки мирового заговора и грядущего вселенского переворота. Специалисты же не склонны к столь радикальным взглядам, они объясняют все проще. Вирусописательство из интернет-шкодничества превращается в мощную разветвленную систему корпоративных войн. С приходом многих компаний на интернет-рынок появилось еще одно поле брани: главные сражения финансовых магнатов из мира реального переместились в мир виртуальный. Ну а поскольку пословицы «лес рубят — щепки летят» никто не отменял, расплачиваться за амбиции акул мирового бизнеса приходится, в частности, и нам, простым смертным.

Коварств — тьма!

Если внимательно изучить через окуляр виртуального микроскопа события недавнего прошлого, в мировом вирусописательстве можно увидеть приблизительно такую картину.

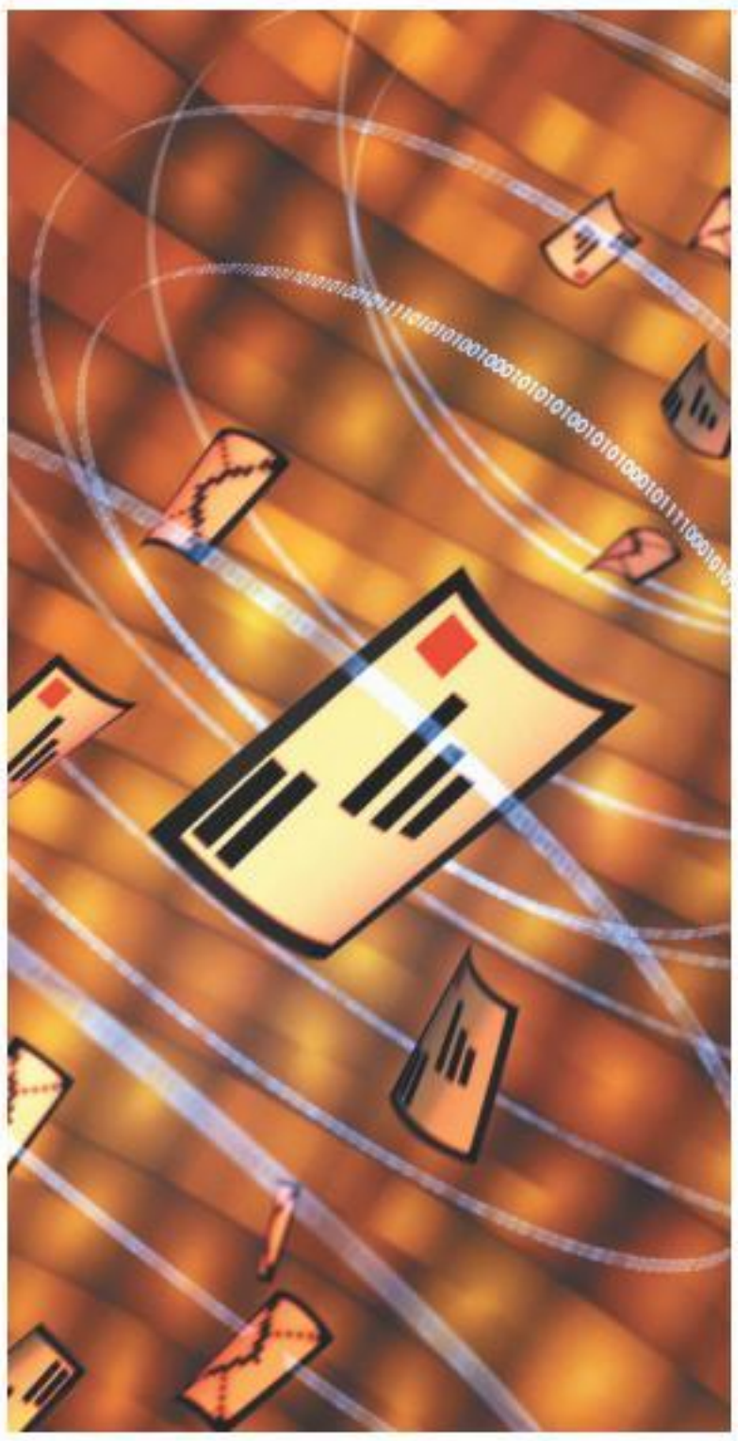
Трояны и макросы, которые еще совсем недавно составляли значительную долю вирусного рынка, потихоньку съедаются интернет-червями, которые и оккупируют освободившееся пространство. Интернет за истекший год-два стал похож на подгнившее яблоко: чуть надкуси — полезут жирные, отъевшиеся червяки. Немалую роль в расползании мерзких гусениц сыграли дыры и лазейки в самом популярном интернет-браузере — **Internet Explorer**. Программа во всех отношениях отличная, просто элементарно не успевает за скоростью развития вирусов. Наглядная демонстрация бородатого анекдота про отважного ежика: *«Я ужасно сильный! Только очень легкий!»* Впрочем, другие утилиты тоже не успевают за вирусным прогрессом, так что грешить исключительно на IE не стоит.

Трояны, ворующие ценную информацию, и вирусы-убийцы потихоньку сдают свои позиции. Нынче в моде захламлять компьютеры крупных компаний — а черви ориентированы в основном на атаку корпоративных серверов, — снижая тем самым их работоспособность. Тихой сапой, да в дамки! Вроде бы, какой ущерб может принести простенький червячок на жестком диске? Ну снизит работоспособность на какой-то смешной процент. Но смех смехом, а суммы, в которые влетает такой «малый процент», помноженный на тысячи корпоративных машин, весьма значительны.

Чуть ли не регулярными стали эпидемии, грозящие гибелью Мировой паутине. До полной остановки Сети дело еще ни разу не доходило, но значительный процент сегментов интернета подвисал уже несколько раз. Достаточно немного почесать тыковку и вспомнить эпидемию **Sasser** весной прошлого года. Несколько миллионов зараженных компьютеров, среди которых сотни серверов. Полнейший «ататат» для десятков тысяч пользователей.

Шаловливые тандемы

Отдельно взятые вирусы в последнее время все менее популярны. Даже упомянутое выше засилье интернет-червей на самом деле отражает лишь часть правды. Для сетевых атак все чаще используются вирусные пары. Чаще всего — червь с трояном. Ядро червя обеспечивает оперативное распространение комплекса по Сети, а троян похищает различную информацию и отправляет ее злоумышленникам. Именно такие пары ответственны



ЧЕМ БЫ ДИТЯ НИ ТЕШИЛОСЬ

С ростом индустрии вирусописания — сейчас термин «индустрия» уже вполне применим, размах налицо — расширилась и «оборонная» промышленность. Количество брандмауэров, антивирусных пакетов и отдельных утилит, обнаруживающих и, словно комаров, давящих различных червей и троянов, неуклонно растет. За границей каждая уважающая себя компания имеет отдел информационной безопасности.

В отечестве с этим дело обстоит не так радужно: большинство еще не до конца прочувствовали угрозу, шаловливо подмигивающую из Мировой паутины, но это уже дело времени. Специалисты полагают, что тенденция формировать ИБ-отделы в России сформируется уже в этом году.

Что же касается законов — не только российских, а вообще, — то тут продвижения есть, но они, мягко говоря, недостаточны. Общественность считает, что надежно защищена от хакеров статьями Уголовного кодекса, предусматривающими наказание за кражу информации и несанкционированный доступ к чужому компьютеру. Что на это сказать? Да, есть такие законы! Но, во-первых, гонению подвергаются в основном рядовые виртуальные шалунишки, которых и хакерами-то назвать язык не поворачивается. Не всегда так, но чаще всего. Во-вторых, главные виновники — заказчики вирусных программ — обычно вообще не попадают в поле зрения охранных служб. Исполнители, конечно, виноваты, но не следует забывать, что и «подстрекатели» — ничуть не меньше.

за прогорание нескольких достаточно крупных компаний, у которых были украдены новейшие разработки и которые не смогли оправиться от экономического шока.

Впрочем, не стоит преувеличивать роль червиво-троянских тандемов: КПД их работы чрезвычайно низок, берут они, что называется, нахрапом. Если какая-то компания пренебрегает современными средствами защиты, то с некоторой вероятностью может пострадать, но соблюдение элементарных правил компьютерной обороны — гарантия, что компьютерные воришки останутся с носом.

Еще один немаловажный факт: вирусы все чаще пишут под заказ. С одной стороны, шрапнелью после взрыва такого «снаряда» заденет меньшее число пользователей, потому что вирус действует достаточно избирательно. С другой стороны, если цель — именно обычный потребитель, а не какая-то компания или сервер, то последствия куда печальнее, чем от вируса, написанного на коленке.

Но ладно бы только вирусные пары! Все больше появляется нестандартных вирусов, при столкновении с которыми неподготовленные пользователи приседают от изумления, втягивают голову в область поясницы, а некоторые, как испугавшиеся щенята, забиваются под лавку и только тихо поскуливают оттуда. Типичный пример — **Mitglieder**, вирус, распространяющийся по ICQ. Его даже и вирусом как-то смешно называть. Просто ссылка, прилетающая по аське и рекомендующая зайти на определенный сайт. Но стоит показать нос на ресурсе, как ваш компьютер становится рассадником жуткой заразы — спам-рассылки. Казалось бы, не суй нос куда не следует! Ан нет — тысячи, да что там тысячи, десятки тысяч пользователей, не мудрствуя лукаво, забежали на сайт, заразились и пошли, гордо задрав нос, сеять заразу по всей Сети.

Вирусописатели с каждым годом и месяцем становятся все более изощренными. Используют нестандартные подходы, стратежно обходят пользователей с флангов, атакуют с неприкрытого тыла.

Скоропостижное завтра

Прогнозы на будущее, которые дают самые различные специалисты, как всегда неутешительны. В ближайшем будущем ожидается очередной всплеск активности интернет-червей. Трояны вновь сорвутся с цепи и начнут терзать своими стальными челюстями винчестеры пользователей. Пророки виртуальности в который уже раз прогнозируют наступление интернет-армагеддона и полного сетевого апокалипсиса.

У нас же на этот счет — свое мнение. Скорее всего — да что уж там, точно, — количество вирусов в ближайшем будущем будет продолжать расти. Наверняка появятся новые разновидности, которые, разумеется, напугают большинство интернетчиков. Но (*внимание! сейчас последует монструозная канцелярская фраза, которая ничего не объясняет*), учитывая скорость развития средств защиты и принимая во внимание растущую подкованность сетевого народонаселения, можно предположить, что для рядовых пользователей мало что изменится. Будем себе потихоньку скачивать обновления для антивирусов — ну, возможно, чуть чаще, чем до этого, — да изредка перенастраивать брандмауэры.

Другое дело — корпорации. Им, скорее всего, придется выделять на информационную безопасность куда большие деньги, чем раньше, чтобы выстоять в нелегкой борьбе. Впрочем, это уже, как говорится, не наша забота. Пока титаны воюют, простые смертные должны заботиться о своем существовании. ■

СКРИЖАЛИ ИСТОРИИ

Алан Соломон. На фото — крайний справа.

История вирусописания и антивирусных защит знает немало страшных, забавных, курьезных и просто поучительных фактов. Давайте приоткроем краешек завесы тайны. Там можно углядеть немало интересного. Ведь если не стоять постоянно в бурном потоке информации, то, не уследив за событием однажды, можно потерять ориентацию навсегда.

Соломоново решение

Алан Соломон (Alan Solomon, Dr. Solomon) — одна из самых значительных фигур антивирусного фронта. Фактически, он был первым программистом-математиком в Великобритании, который начал серьезно заниматься компьютерными вирусами (как Коэн в США или Краус в Германии). Его трудам в значительной степени обязаны своим появлением такие организации, как CARO (the **Computer Antivirus Research Organization**) и EICAR (the **European Institute for Computer Antivirus Research**).

Алан начал работать с вирусами с 1983 года, еще в компании **S&S International**, которая занималась выпуском программного обеспечения для операционной системы MS-DOS. Довольно длительное время его описания вирусов и предлагаемые методы противодействия, отличавшиеся скрупулезной точностью, бесплатно рассылались желающим в бюллетенях CARO и EICAR. Позже, когда стало очевидным, что вирусы — не временное явление и число их стало стремительно нарастать, Алан создал собственную фирму **Dr.Solomon Software**, которая сосредоточилась на антивирусном обеспечении.

Примерно до 1996 года фирма процветала. Ее продукты отличались высокой надежностью. Не раз и не два их называли лучшими антивирусными программами. Но руководство, в том числе и сам Алан, допустило несколько серьезных просчетов. Одно из основных — архаичные способы работы с клиентами. Представьте себе, когда Всемирная сеть интернет уже охватила большинство стран, обновления антивируса **Dr.Solomon's AntiVirus Toolkit** рассылались клиентам... по почте на дискетах! Мало того, эти обновления формировались по графику компании, четыре раза в год, и никак не зависели от степени вирусной опасности в компьютерном мире.

При всем при этом цены на антивирусные продукты доктора Соломона были очень высокими. Например, Dr.Solomon's AntiVirus Toolkit стоил 85 долларов. Складывается впечатление, что под конец компанией руководил какой-то менеджер-безумец (сам Алан уже финансами не рулил). Чего стоит идея распространять Dr.Solomon's AntiVirus только для групп численностью в пять человек и по цене 349 баксов! Это с «обновлениями» на дискетах раз в квартал! К счастью, осуществить свою мечту безумцу не пришлось. В 1997 году компания **Network Associates**, образованная в результате слияния Network General и McAfee Associates, купила своего бывшего конкурента, компанию **Dr.Solomon's Group PLG** (так она к этому времени стала называться), с потрохами.

Кстати говоря, перед бесславным поглощением ведущим программистом антивирусных программ у Dr.Solomon's был наш соотечественник **Дмитрий Грязнов**. Возможно, отец-основатель решил повторить подвиг Питера Нортона, стать просто вывеской, но в отличие от последнего это у него не получилось.

Гляжу в себя, как в зеркало

Питер Нортон

У биологов есть особый тест на определение у животных уровня интеллекта. Он крайне прост. Животных располагают напротив зеркала и смотрят на реакцию. Некоторые из них нападают на собственное отражение, некоторые заигрывают, но никто не узнает в отражении самого себя. На это оказались способны только человекообразные обезьяны и некоторые киты (в особенности касатки и дельфины).

Любимым развлечением малолетнего **Питера Нортона** (**Peter Norton**), по воспоминаниям родителей, было изучение собственного отражения в зеркальном стекле. Он часами сидел напротив зеркала, сверлил его взглядом и, что особенно пугало, не моргал глазами... Что удивительно, история повторилась при первом знакомстве Питера-школьника с компьютером! Вместо того чтобы, как все нормальные одноклассники, щелкать по клавишам и тыкать пальцами по кнопочкам, будущая софт-звезда вперила неподвижный взгляд в темный экран выключенного монитора и молча просидела до конца занятий!

Такое поведение выглядело, мягко говоря, странно. Было от чего поволноваться родителям. Сверстники не раз покрутили пальцами у виска, глядя на поведение юного Нортона. Однако интерес к компьютеру не ограничился изучением собственного отражения в экране монитора. Питер стал активно интересоваться программированием и вскоре прослыл знатоком. Если в молодости наличие высокого уровня интеллекта у него вызывало некоторые сомнения окружающих, то впоследствии в этом уже сомневаться не приходилось. В 1982 году молодой Нортон выпускает пакет инструментов **Norton Utilities** для обслуживания операционной системы MS-DOS, самой популярной на тот момент.

Успех был грандиозным! Утилиты работали намного быстрее и надежнее, чем собственные инструменты самой операционной системы. Неудивительно, что вскоре была создана фирма **Peter Norton Computing,** целью которой стало изготовление вспомогательного системного инструментария. Причем парень, который когда-то часами молча смотрел в зеркало, оказался очень дальновидным. К каждому изделию фирмы обязательно прикреплялся ярлычок с его фамилией. Пользователи запоминали не название утилиты, а имя создателя. Особенно мощно PR-кампания набрала обороты перед выпуском файлового менеджера **Norton Commander**. Естественно, в названии продукта, как и в названии самой компании, сияет фамилия Питера Нортона. Питер раскручивал собственную фамилию на полную катушку. Ударный продукт компании — **Norton Commander** — завоевал буквально весь мир! До появления Windows его место занимал именно этот файловый менеджер. Неудивительно, что к 1990 году фирма имела многомиллионный оборот и в ней трудилась сотня сотрудников...

Вот только у самого Питера Нортона желания трудиться было все меньше и меньше. «Лицо фирмы» смотрело на покупателей с подарочных боксов, интересовало журналистов, но реального вклада в продукт (кроме фамилии) не имело. Первые три версии **Norton Commander** практически в одиночку написал **Джон Соча** (John Socha). Сам Питер не написал ни строчки! Однако это нигде не афишировалось, поскольку нанесло бы вред лицу фирмы — Питеру Нортону. Мало того, когда Джон начал «слегка» возмущаться, увидев свое имя только в разделе Help третьей версии, его просто-напросто уволили! Бедный Джон не понял, что на самом деле фирма занималась вовсе не изготовлением программного софта. Ее главной целью было продвижение на рынок фамилии создателя!

Как только Питер посчитал цель достигнутой, он... продал свое имя! В сентябре 1990 года **Symantec** заключила с ним договор, по которому Питер получал 1% с продаж, а Symantec заполучила к своим продуктам фамилию **Norton**. И понеслась: Norton Desktop, Norton Navigator, Norton Administrator, Norton..., Norton..., Norton...

Питеру делать там было нечего. От безделья он хотел заняться написанием руководства для пользователей и даже парочку написал. Только и тут произошла та же история. Все быстренько поставили на поток, причем все остальные книги писали специалисты фирмы Symantec, хотя на заглавии это не отразилось никак. Бронзовое имя оставлялось для широких масс в полной неприкосновенности.

«Они называли Питера «Великий Белый Отец» и падали перед ним ниц. И надо сказать, это было ему по душе», — написал один биограф.

Вот и считайте, каков уровень IQ у человека, который создал в зеркале околокомпьютерного мира собственное отражение, приносящее многомиллионный доход по сей день.

Dialup - доступ

NightSurf

неограниченный доступ:

00:00
09:30

у нас самая ранняя "ночь"!

$4
неделя

$14
месяц

Неограниченный доступ:
00:00 - 09:30
Дополнительный доступ:
09:30 - 19:00 - $1/час
19:00 - 00:00 - $0.5/час
(все налоги включены)

Бесплатно:
Почтовый ящик 20 Mb,
домашняя WWW страница

ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-2171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/

Интересное в сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

www.sherlock-holmes.co.uk

Он убил собаку Баскервилей и разгадал тайну «пестрой ленты». Он нашел сокровища Агры и расшифровал пляшущих человечков... Про него сняты десятки фильмов и несколько сериалов. В нашей, отечественной, киноленте его блестяще сыграл **Василий Ливанов**.

Шерлок Холмс стал жутко популярен, даже несмотря на пренебрежительное отношение со стороны собственного родителя. Вы можете не быть фанатом Шерлока, но посетить его музей на Бейкер-стрит просто обязаны. Ибо это — история.

Ну а если нет желания ехать в Лондон, всегда можно посетить виртуальный интернет-музей, размещенный на обозреваемом сайте. Даже если вы не владеете в полной мере английским, в любой момент можно переключиться на великий-могучий.

В музее вас ждут множество фотографий Шерлока и его личный кабинет. Если вы хотите взять что-то с собой на память, к вашим услугам сувенирный интернет-магазин, в котором можно заказать какую-нибудь безделушку в любую часть света.

www.all-photo.ru/empire

Плетение рыболовных сетей
Кустарные промыслы России
1910-е гг.

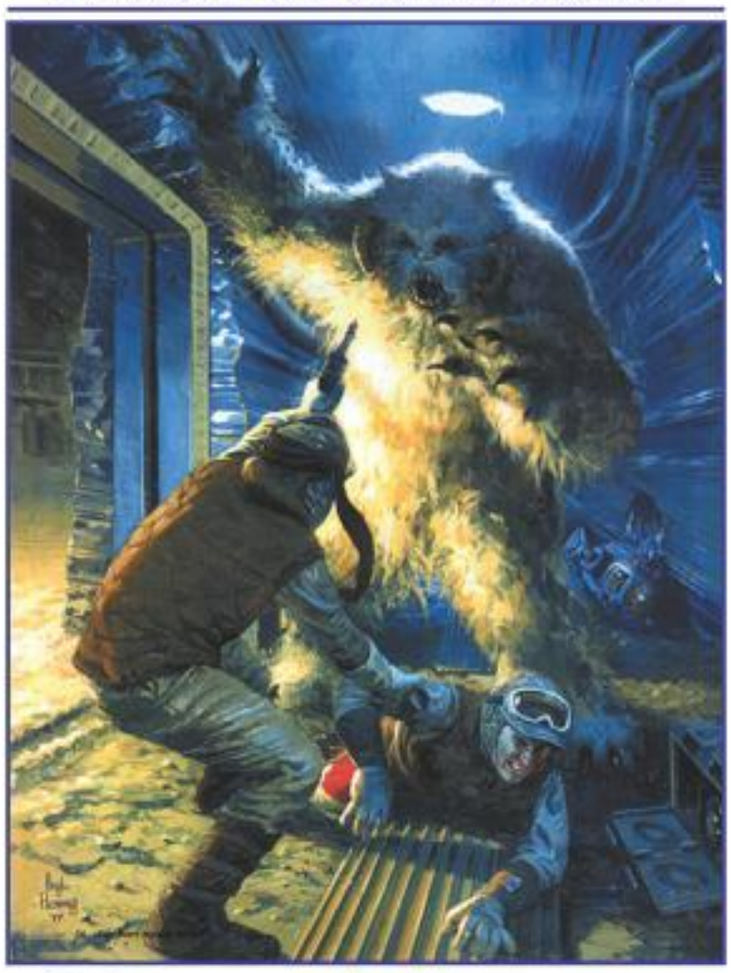
Сайт «**Российская империя в фотографиях**». На нем собрано большое количество фотографий царской России по самым разным темам. Политика и экономика, быт и знаменитые личности. Отдельно разложены фото разных городов и губерний. Рассматривать все это очень интересно и, скажем так, необычно...

http://tonko.ru

«Тонко» — отличный журнал, посвященный рекламе. Интернет-издание выходит раз в неделю и рассказывает о самой необычной, креативной, стильной рекламе в самых разных областях. Трубочка для коктейлей с изображением танцовщицы... Необычные графические решения журнала PlayStation Magazine... И это только из последнего выпуска.

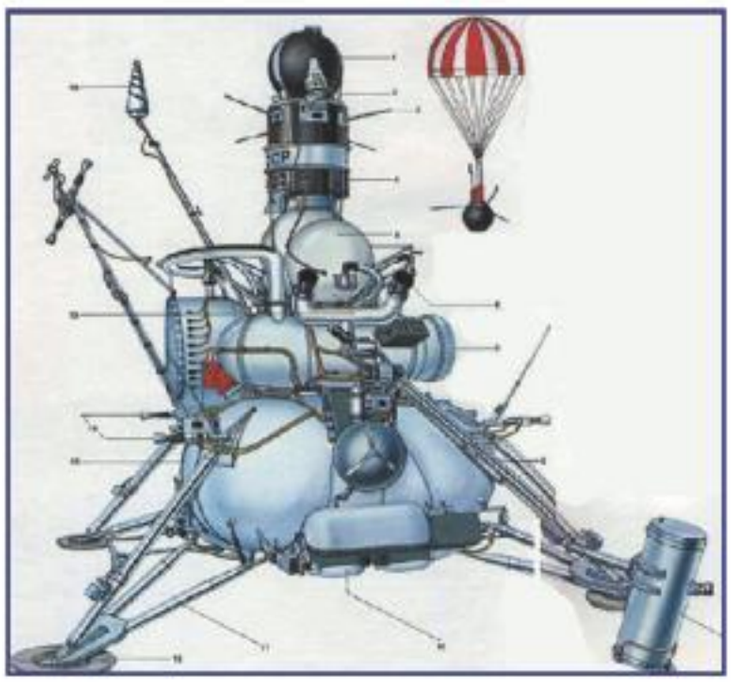
Доступ к архиву открыт только для зарегистрированных пользователей, но сам журнал распространяется на бесплатной основе.

www.starwarscutscenes.com



Сайт, посвященный тем сценам из различных частей «Звездных войн», которые не вошли в оригинальные версии фильмов. Люки Скайуокеры, рассматривающие небо в бинокль, Чубакки, палящие из плазмопушек, Дарты Вейдеры, хихикающие в камеру... В общем, настоящая кладезь информации для истинных фанатов Star Wars. Для тех, кто относится к «Звездакам» с прохладцей, — просто интересный сайт на «полчасика поглядеть».

www.free-inform.narod.ru



Есть такая присказка *«Как до Луны лету...»*. Подразумевается, что что-то находится очень далеко. А так ли уж далеко до Луны? Ведь летали же на нее, и даже высаживались. И не то чтобы очень далеко, и не так чтобы очень давно. О всевозможных космошаттлах, которые садиться на Луну не садились, но умело круги описывали и на Землю ценные сведения доставляли, и говорить не надо. Все про них и так знают.

Но есть, есть в исследовании Луны «темные стороны», о которых мало кто думал, еще меньше кто догадывается и совсем уж единицы знают точно, как оно было на самом деле. Сайт посвящен вопросу исследования Луны. Здесь собраны самые различные тексты, схемы, фотографии, курьезные случаи... Интересно будет не только будущим лунопроходцам, но и вообще всем любознательным личностям.

www.psyonline.ru/tests/iq_humor.php

В школе в младшие классы часто приезжают комиссии из всяких гороно и устраивают зверские тесты для ничего не подозревающих школьников. По результатам тестирования детишек рассортировывают по группам успеваемости. Вопросы тестов, понятно, составляли люди своеобразные. Со своим представлением о том, что должен, а чего не должен знать юный ученик. Маленький гений по результатам такого теста запросто может оказаться в группе для умственно отсталых, а отпетый хулиган-двоечник, напротив, стать гением во плоти.

При этом взрослые на эти тесты часто отвечают, мягко говоря, неверно. А школьники, якобы, должны отвечать правильно. Ну что ж, у вас есть отличный способ проверить свои интеллектуальные способности. Пройдите шуточный IQ-тест для всех полов и возрастов. Что самое удивительное, шуточный-то он шуточный, но вот ответить правильно на все вопросы очень даже можно. Надо только быть предельно внимательным и думать, а не угадывать.

www.weaponplace.ru

Не можете отличить автомат Калашникова (АК) от снайперской винтовки Драгунова (СВД), а МП5 — от «Беретты»? Или, наоборот, отлично разбираетесь в стрелковом оружии, но хотите знать больше и получать оперативную информацию о новых разработках? В любом случае, вам прямая дорога на сайт **Weaponplace.Ru**. Здесь собрана информация о самом разном стрелковом оружии. Предпочтение отдается отечественному оружию. Так-

же есть информация о конструкторах огнестрельного оружия и — внимание! — небольшой материал об оружии в компьютерных играх.

К сожалению, на сайте можно найти информацию далеко не по всем стволам, которые вас могут заинтересовать, но ресурс постоянно развивается, так что посещайте его почаще.

www.kommissia.ru

Онлайн-представительство фестиваля «КомМиссия». Если вы завзятый анимешник или увлекаетесь рисованием комиксов, то можете прислать свою работу на фестиваль. Если же не увлекаетесь, не были и не состояли, милости просим — посмотрите хотя бы на отличные картинки. Помимо того, на сайте можно голосовать за понравившуюся работу.

www.kenbrashear.com

Виртуальная барабанная установка. Наводите курсор мышки на какой-либо ударный инструмент — из динамиков раздается его звучание. Если двигать мышкой достаточно быстро, то можно даже наигрывать несложные мелодии. Но для этого, конечно, надо как следует потренироваться.

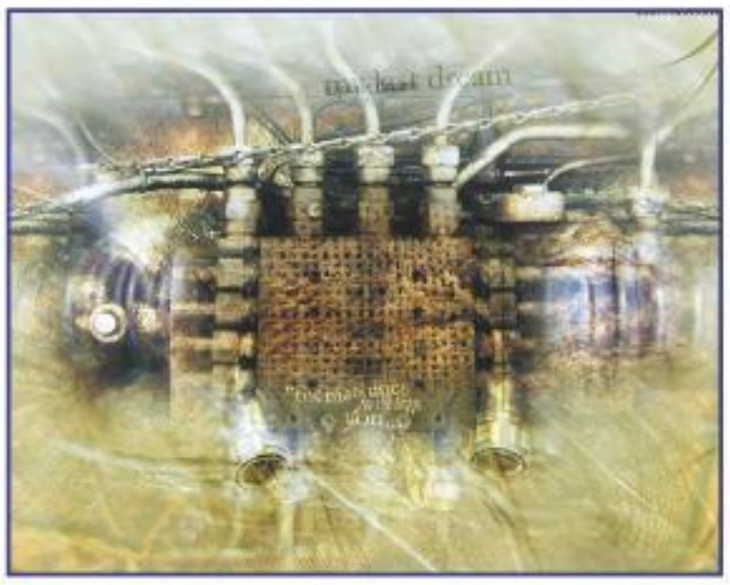
http://lightertricks.com

У вас есть зажигалка «Зиппо»? Что? Вы не курите? И не надо! Но зажигалку-то прикупить можно... А когда она у вас будет, заходите на этот сайт и начинайте учить трюки с «зиппарем». Его можно очень стильно открывать, закрывать, подбрасывать, заставлять прыгать... да много чего еще. На сайте собрано несколько десятков всевозможных фокусов с самой популярной в мире зажигалкой. Друзья будут в восторге, если вы им такое продемонстрируете...

Все трюки рассортированы по сложности освоения и снабжены видеоуроками. Сайт — на английском, но поскольку есть видео, то это не такая уж большая проблема.

www.thefinalmistic.net

Симпатичная галерея компьютерно-цифровой графики. Множество работ за 2003/04 и несколько — за 2005 год. Изображения представлены в нескольких разрешениях. Есть из чего выбрать оформление рабочего стола.



ФЛЭШ-ИГРЫ

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

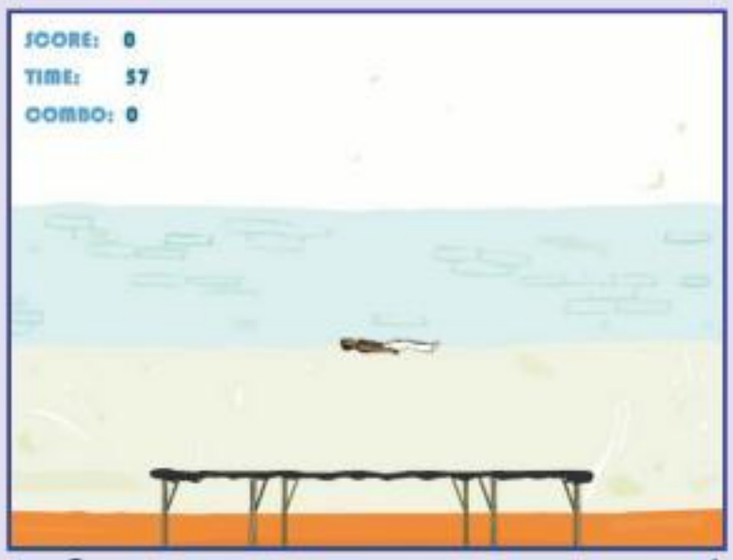
*На полную мощность работает почтовый ящик **URLs@igromania.ru**. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).*

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

www.theflashgames.com/lightning_break-swf.html

Шикарная версия бильярда на флэше. Простое и удобное управление кием вокруг шара с помощью мышки. Отличная физика шаров. Приятная озвучка... Можно продолжать до бесконечности, но проще один раз сыграть, чем сто раз перечитывать описание.

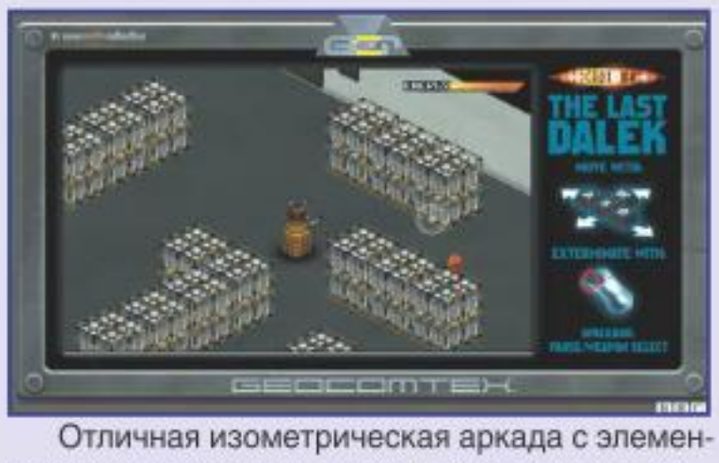
www.ugotgames.com/trampoline_advanced.php



Совсем недавно мы рассказывали вам об аркадном симуляторе прыжков на батуте. И вот в Сети появился совсем уже не аркадный, а вполне себе серьезный симулятор. Здесь за здорово живешь заработать гору очков уже не получится — получится только перелом шейных позвонков.

Простенькая графика, несложный, вроде бы, геймплей... Но во всем чувствуется желание разработчиков приблизить игровой процесс к реальным прыжкам. Чтобы «распрыгаться», нужно как минимум 3-4 отталкивания; отскок в неправильном положении приводит к потере инерции и, соответственно, очков. И таких нюансов — множество.

www.bbc.co.uk/doctorwho/games/lastdalek/index.htm



Отличная изометрическая аркада с элементами ролевки во вселенной «Звездных войн». Управляя роботом, необходимо перемещаться по локациям, уничтожать врагов, собирать апгрейды для процессора. Получив новую способность, робот может добраться до заблокированных ранее локаций.

Очень приятная графика, интересный геймплей. К несколько необычно реализованному управлению привыкаешь уже минут через 5-10.

МАРИНА ОРЛОВА
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Корейские игры на E3

Игровой рынок Южной Кореи, дающий «всего лишь» $3,8 млрд в год и при этом ежегодно прирастающий на 15%, давно не дает покоя западным издателям. Неудивительно, что пресловутый корейский феномен обсуждается всегда и везде, где есть повод и достаточное количество авторитетных участников, чтобы его обсудить. Не стала исключением и минувшая выставка **E3**.

В полумиле от выставочного комплекса собрались главный редактор **IGN Ричард Айхоши**, президент **NCsoft USA Роберт Гэрриот** и еще несколько крупных азиатских деятелей игровой индустрии. Ричард Айхоши попросил собравшихся еще раз прояснить, почему видеоигры стали буквально национальным видом отдыха в Корее. И снова прозвучал ответ, что залог успеха кроется в чрезвычайной плотности населения и как следствие — необыкновенной легкости прокладывания широкополосных сетей, которые охватили уже свыше 70% жителей страны.

Были упомянуты и остальные причины, но наиболее забавными стали все же не высказывания о корейском национальном гейминге, а мнение Роберта Гэрриота о том, почему знаменитая **Lineage** так и не прижилась на Западе. Он заявил, что для получения удовольствия от первой Lineage современный пользователь не только должен смириться с древней двумерной графикой, но и потратить 2-3 часа на освоение игры. «*Таким образом, через двадцать минут после начала игры в Lineage мы теряем 50% наших клиентов*», — грустно резюмировал брат «лорда Британа».

Ultima Online: седьмой аддон

А в бывшей вотчине упомянутого лорда Британа очередное новоселье. Компания **Electronic Arts** объявила, что аддон **Ultima Online: Mondain's Legacy** появится в продаже 30 августа 2005 года. Седьмое дополнение к неувядающей «MMORPG всех времен и народов» принесет расу эльфов со своим городом (впервые за всю историю официальных шардов к людям добавится новая раса), новые подземелья, увеличенный монстрятник, усовершенствованную квестовую систему и новые разрушительные заклинания, которые можно вызвать только партией персонажей.

Обновленная система квестов выдаст сотни новых заданий. Что касается эльфов, то здесь два варианта: либо начать нового персонажа этой расы, зеленого и лопоухого, либо трансформировать в эльфа своего продвинутого человечка, но в этом случае придется выполнить множество непростых квестов.

EverQuest II по радио

Интернет-радиостанция **Online Gaming Radio** (***http://eq2.ogaming.com***) запустила новую программу, повествующую о буднях и праздниках в виртуальном мире **Norrath**.

Программа выходит еженедельно по четвергам и пользуется большим успехом, несмотря на то что длится 4 (!) часа и абсолютно не скандальна. Слушателям предлагается фактически то же самое, что они могут найти на фан-сайтах: интервью с разработчиками и известными игроками, новости, интерактивное общение и подробная информация о свежих обновлениях.

В частности, именно в этой программе можно послушать горячие обсуждения грядущего аддона **EverQuest II: Desert of Flame** (релиз 12 сентября) и очередного адвенчурпака **EverQuest II: The Splitpaw Saga**. Наша редакция, подумав, объяснила успех сей программы тем, что отныне игроки в EverQuest II могут получать информацию по своей любимой игре, вообще не выходя из нее.

...и как конкурс красоты

Пока серьезные прогеймеры ломают голову, как они будут дорастать до 60-го уровня в будущем аддоне в условиях ближневосточной жары, менеджмент **SOE** развлекается на всю катушку, не дожидаясь Рождества. В частности, недавно ими был объявлен конкурс сугубо женской красоты, но девушки-геймерши могут не беспокоиться. Правила немного другие.

Претендентка на многочисленные призы, профессиональную фотосессию и годичный модельный контракт с SOE должна как две капли воды походить на **Antonia Bayle**, королеву **Qeynos**'а. При этом красавица может не только не знать ровным счетом ничего об онлайновых ролевиках, но и вправе часами искать на клавиатуре знаменитую any key.

Кстати, упомянутая сногсшибательная королева Антония имеет пропорции тела, почти несовместимые с жизнью, и к тому же ловко пуляется файерболами. Торжественный парад клонов с раздачей слонов (у нас есть легкие сомнения, что там вообще будут участницы) состоится 13 августа в Лас-Вегасе.

Бета-тест Shelter

Началось открытое тестирование проекта **Shelter Online** — отечественной MMORPG (разработчик — компания «**Цифровые Миры**»), о которой мы рассказывали вам в предыдущем номере журнала. На DVD прошлого номера была выложена бета-версия дистрибутива. Учитывая, что тестируется все же не полноценная игра, ожидать функциональности законченной игры не стоит. Сейчас разработчиками завершена работа над ядром боевой системы и базовой системой прокачки.

На время теста прокачка ускорена. Войдя в тестовую версию игры, вы сможете создать себе персонажа, выбрать ему умения и характеристики, одежду и/или броню, решить, как и чем будет воевать ваш перс.

Каждый игрок по умолчанию носит на себе флаг (признак) «новичок», который запрещает атаковать других игроков и наоборот. В любой момент времени его можно снять специальной командой в чат-окне. Также флаг снимется автоматически по достижении порогового уровня.

На текущий момент времени разработчики заканчивают внедрять в игру банковскую ячейку для игроков, завершают отладку торгового окна и системы заданий для игроков. Также близится окончание работы над PvP-статистикой, которая будет полностью доступна на веб-сервере, а в несколько обрезанном виде — в игровом клиенте.

Также завершается внесение исправлений в модели рас игроков, и вскоре можно ожидать большого патча, который увеличит количество доступных моделей. Патч обязательно появится ***на дисках «Игромании»***.

В планах на ближайшее время — возможность выбора внешнего вида персонажей (черты лица, волосы, и т.п.), окно опций игры. Все это, как и базовая система гильдий вместе с городской торговлей, должно появиться уже к моменту прочтения вами этих строк.

ОДНОЙ СТРОКОЙ

- **Релизы:** WarBirds 2005
- **Square Enix** анонсировала многопользовательскую тактическую RPG под названием Front Mission Online. Персонажи — огромные роботы, истребляющие друг друга ради парочки жадных корпораций.
- **Guild Wars**, MMORPG от бывшего костяка Blizzard, за неделю после релиза разошлась тиражом 250 тыс. экземпляров в Европе и США, а также возглавила онлайновые продажи во Франции, Испании и Великобритании.
- **Mythic Entertainment** приобрела у Games Workshop эксклюзивные права на издание MMORPG по мотивам вселенной Warhammer. Судьба многострадального Warhammer Online от компании Climax по-прежнему окутана тайной.
- **Еще одна новость от Mythic Entertainment**: анонсирован свежий аддон Dark Age of Camelot: Darkness Rising.
- **MMORPG Middle-Earth Online** — весьма ожидаемая игра — сменила название: теперь это The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar.
- **Blizzard Entertainment** обострила охоту на читеров, забанив навсегда 3331 CD-key Warcraft III (и еще около 8 тысяч на месяц, плюс еще стерто около 54 тысяч аккаунтов).
- **Anarchy Online** уже этой зимой подарит своим поклонникам новый аддон Lost Eden. Главный девиз: побольше всего, плюс орбитальные сражения на космических станциях.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

GTR

автогонки FIA в классе GT

"Хочется просто играть,
не думая ни о чем постороннем."
AG.ru

ФИРМА «1С»
SIMBIN DEVELOPMENT TEAM
1OTACLE STUDIOS AG

© 2005 Simbin Development Team AB. Игра публикуется по лицензии компании 10tacle studios AG. Все права защищены. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Игра создана по официальной лицензии FIA GT. Логотип NVIDIA и логотип "The way it's meant to be played" являются зарегистрированными и/или товарными знаками NVIDIA Corporation.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Auto Assault
Беспредел на колесах

Жанр: онлайновая гоночная аркада ■ **Разработчик/Издатель:** NetDevil/NCsoft Corporation ■ **Системные требования:** CPU 2.5, 512 Mb, 64 Mb Video ■ **Дата выхода:** лето-осень 2005 года

www.autoassault.com

Идея создания онлайновых гонок с апгрейдом машин и тотальными зарубами на виртуальных аренах на манер легендарного **Carmageddon** витает в воздухе с момента появления первой онлайновой игры. При этом на благородное дело — риск — решились лишь немногие. Из них — не получилось ни у кого. Даже гигант игропрома **Electronic Arts** потерпела неудачу со своей **Motor City Online** (первоначально планировалось сделать из нее гонки со стрельбой, но потом от экшен-элемента решили отказаться). В 2003 году игра пшикнула, как отсыревшая спичка, так и не разгоревшись в трескучий интернет-факел. Несколько тысяч игроков недоуменно почесали тыковки, поварили котелками, да так и не поняли, зачем нужен этот разухабистый веб-картинг, если ничего нового он не предлагает, а умело зарулить приятеля в кювет вполне можно по локалке. Иными словами, вакансия «Безумного Макса» в онлайне пока еще свободна.

Хищные утки

С 2003 года утекло немало онлайново-игровой воды. Потихоньку вызревает и собирается опадать на виртуальную почву сочными плодами очередное поколение MMORPG. Меж тем поле онлайновых гонок со стрельбой до сих пор стоит под паром. Но, судя по всему, в самом ближайшем будущем — считайте, что уже — умелый сеятель из **NetDevil** бросит в благодатную почву зерна **Auto Assault**.

После того, что было показано игровым журналистам на недавней E3, остатки сомнений рассеялись: проект будет как минимум успешным. Как максимум — обернется хитом и соберет кассу, близкую к **World of Warcraft** и **EverQuest 2**. Но давайте не будем выпрыгивать вперед, как бешеные тушканчики, а внимательно посмотрим, что за игру собираются выкатить из своего гаража «сетевые дьяволы».

Об Auto Assault в Сети можно прочитать порой такое, что волосы на голове дыбом встают. За то время, что информация об Auto Assault была засекречена, разные деятели успели насочинять небылиц. Понятно, что к игре они не имеют никакого отношения, но игроки по всему миру уже вовсю смакуют подробности, которых в реальной игре попросту не будет. Дабы не попасться в цепкий клюв интернет-уток, давайте разбираться, что же ждет нас в игре на самом деле.

Инопланетное коварство

Предыстория игры вряд ли вызовет какой-либо душевный трепет в сердце заядлого игрока. Отдаленное будущее. Неизвестная раса инопланетян умело осадила и в кратчайшие сроки захватила матушку-Землю. Человечество, хотя к тому моменту уже и продвинуло науку далеко за нынешние рубежи, выиграть гонку вооружений не смогло и оказалось на отшибе цивилизации. В подвалах, катакомбах, шахтах...

Инопланетяне, которые подумывали об освоении Земли и уже залили все доступное пространство радиоактивными веществами, к великому своему неудовольствию обнаружили полную непригодность планеты для своих целей. В результате основная масса инопланетян покинула Землю — остались лишь захватчики-колонисты. Когда большая часть алиенов покинула атмосферу Земли, на свет божий потихоньку начали выбираться бывшие цари природы — люди.

И сразу же стало понятно, что не все в их лагере ладно. Потомки тех, кто в свое время зарылся под землю достаточно глубоко, выбрались на поверхность такими же людьми (первая раса — **Human**), как мы с вами. Ну, возможно, с чуть более бледной кожей. Наследники менее усердных диггеров — те, кто жил и размножался близко к поверхности, нещадно мутировали. Сохранив гуманоидную форму, мутанты (вторая раса — **Mutant**) по душевному настрою и базовым ценностям мало походили на человека. Отсюда сразу возникли разногласия, дрязги, склоки, а затем и открытое вооруженное противостояние. Биомеки (третья раса — **Biomek**), потомки разумных роботов, некогда созданных людьми во благо человечества, но ставшие его проклятьем, стали третьей силой.

Все три игровые расы, с одной стороны, борются с остатками инопланетян, которые ни в какую не хотят отдавать Землю обратно бывшим владельцам, а с другой — всячески досаждают друг другу. Ибо мутант человеку не товарищ, а биомек мутанту не брат.

Ролевая аркада

Приняв во внимание горький опыт предшественников, которые уже пытались запустить в светлое будущее подобные игры, создатели Auto Assault избрали свою собственную линию развития проекта. Игра не является чистой воды гонками на выживание. Auto Assault — это целый

В Auto Assault можно выбрать расу, класс и пол персонажа. Определить цвет волос, боевого костюма и даже глаз. А вы говорите — аркада...

Феерия взрывов, блеск силовых щитов, скрежет металла — в этом весь Auto Assault.

Путешествовать на своих двоих придется обязательно — для этого есть даже специальные квесты.

В игре более десяти транспортных средств. А если еще учесть, что каждое авто можно модифицировать...

постапокалиптический мир, где герои перемещаются не только на авто, но и на своих двоих.

Ваше альтер-эго — не автомобиль (как многие думали до недавнего времени), а полноценный гуманоидный персонаж. Человек, мутант или биомек. Несмотря на то что разработчики позиционируют игру в качестве гоночной экшен-аркады, в Auto Assault, как в полноценной MMORPG, есть классы и множество характеристик.

Классов много — по нескольку штук на каждую расу. Официально заявлено по три класса, но объявлено пока меньше, и в демке, показанной на E3, классов тоже было вовсе не двенадцать. У биомеков — MasterMind, Constructor, Terminator. У мутантов — Champion, Archon. У людей — Commandos, Engineer, Lieutenant.

Различия между классами не так уж велики, как привыкли те же поклонники онлайновых ролевок, но для аркады это уже чуть больше, чем можно мечтать. При этом не стоит думать, что классы разных рас, что называется, дублируют друг друга. Каждый класс уникален и базируется на уникальных умениях, присущих только данной расе. Люди — стандартный ролевой класс, с обычными для sci-fi-ролевок способностями. Мутанты хороши в использовании пси-энергии и различных предметов, оставшихся после пришествия инопланетян (именно на этом строится большинство их навыков). Меки, по сути, настоящие трансформеры (они способны превращаться в средства передвижения).

Приплюсуйте ко всему возможность выбрать для каждой расы и класса пол, поиграть с расцветкой брони, волос, глаз — и вы получите без пяти минут RPG.

Теория автопрома

В Auto Assault можно бегать на своих двоих или с оружием — пулеметами, гранатометами, лучеметами. Однако не это главное. Одинокий рейнджер без коня — что пчела без жала. Настоящему бойцу положено иметь собственный боемобиль.

Разработчики заготовили более десятка разнообразных транспортных средств: от легких и маневренных мотоциклов до тяжеловесных грузовиков, управлять которыми удобнее всего на пару с компаньоном.

Но если вы ждете детальной физики, сложной системы повреждений и прочих приблуд, то даже не надейтесь. Во всем, что касается героев, Auto Assault скорее ролевка, а вот в том, что касается автопарка, — чистой воды аркада без потуг на реалистичность. Авторы сами признаются, что поначалу хотели сделать сложную модель повреждения (благо движок **Havok 2** позволяет), но очень быстро отказались от этой идеи. Во главу угла был поставлен геймплей, который и нашептал на ушко создателям, что со всеми этими хитрыми моделями повреждений и десятками характеристик лучше не связываться. Ролевой системы персонажей более чем достаточно, а в авто должен быть неукротимый драйв.

Есть лишь один параметр, отвечающий за повреждение болидов. Все остальное отдано на заклание играбельности. И вот с ней-то в Auto Assault (как показала демо-версия с E3) все в полном порядке. Помимо PvP в игре разрешено драться с компьютерными противниками (то есть полноценный PvM), многих из которых можно прищучить, только собрав целую банду компаньонов.

Из любого уничтоженного противника выпадает изрядное количество шмотья: на нем можно, во-первых, неплохо заработать, а во-вторых, использовать для совершенствования персонажа или автомобиля. Система покупки/продажи оружия не сказать чтобы уж очень детально проработана, но ее хватает на то, чтобы поддерживать интерес к игре. Желание бороться за очередную пушку или за очередную пачку денег на покупку ствола не пропадает.

Идеал баланса

Разумеется, Auto Assault берет не ролевыми элементами, которые сами по себе малоинтересны. И не драйвом (в любой серьезной офлайновой аркаде этого драйва поболее). И даже не возможностью рубить в винегрет вполне реальных противников...

Игра крепко хватает за жабры своим балансом. NetDevil наткнулись на золотую жилу играбельности и сумели не забуриться в бесполезную породу рядом, а умело проследовать по золотому ручейку к релизу. Игра получилась настолько самобытной и играбельной, что ни на E3, ни среди бета-тестеров не нашлось ни одного игрока, который сказал бы, что его вовсе не зацепило. Auto Assault цепляет прожженных стратегов и пропитых варгеймеров, хардкорных квакеров и степенных сватовцев... Тот самый случай, когда игре все возрасты покорны...

При этом ложка дегтя, без которой не обходится ни одна уважающая себя бочка меда, совершенно не чувствуется. Графика выглядит аляповатой только на скриншотах — во время игры на это не обращаешь ровным счетом никакого внимания. Физика, несмотря на уже упомянутый Havok 2, весьма условна: во время жарких баталий просто некогда обращать внимание на то, что авто «как-то не так» отскакивает от бордюров.

■ ■ ■

Auto Assault уже собрала массу восторженных отзывов на E3 и в обзорах бета-тестеров, но предсказывать ей безоговорочный успех уже сейчас мы бы не стали. Бывали случаи, когда, казалось бы, идеальные игры сразу после выхода оперативно пускали пузыри и шли на дно.

Поэтому пока мы лишь хитро помолчим. А вот когда игра таки выйдет (проект вот-вот отправится на «золото»), тогда и станет ясно, оправдались ли наши надежды. Не будем скрывать, мы ждем от игры очень многого. ■

УРАГАННЫЙ СИНГЛ

Несмотря на то что Auto Assault — онлайновый проект, разработчики нашли время и придумали к игре режим одиночной игры. Действие будет разворачиваться на тех же локациях, что и онлайновые зарубы, а геймплей будет напоминать эдакий автомобильный **Diablo 2**. Путешествие по локациям, уничтожение монстров, зарабатывание экспы, прокачка персонажа... Если все сложится удачно, мы получим, как максимум, новый жанр — ведь ничего подобного еще не было.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Auto Assault — это, возможно, первая полноценная онлайновая гонка со стрельбой. С умело прикрученными ролевыми элементами и увесистым синглом в придачу. Хит? Вполне вероятно.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

АНТОН ГРАЧЕВНИКОВ
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Дозоры
Эпизод IV: Гроза в Сумраке

Жанр: браузерная онлайновая ролевая игра ■ **Создатели:** Дозоры.ру ■ **Системные требования:** браузер IE 5.0

www.dozory.ru

Лебедь нас к тебе послала
И наказом наказала:
Славный город твой хранить
И дозором обходить.
А.С. Пушкин о Ночном Дозоре

«Ночной Дозор — всем выйти из сумрака!» — с легкой руки **Сергея Лукьяненко** и **Тимура Бекмамбетова** эту фразу знает вся страна. Каждый сходит с ума по-своему. Из мобильных телефонов доносится «**Уматурман**», подростки бродят по вечерним улицам с фонариками, но в солнцезащитных очках.

Фильм «Ночной Дозор» не только убедил всех, что слухи о гибели российского кино преждевременны, но и породил целый культ. Буржуйскому Нео противостоит Антон Городецкий, размахивающий, словно лихой джедай, лампой дневного света.

Не обошел «Дозор» и сферу электронных развлечений: одновременно с премьерой второй части картины на прилавках появится пошаговая ролевая игра от «**Нивала**». Видны на горизонте гонки на больших желтых грузовиках, японцы изготовили SMS-игру, а в интернете уже полным ходом запущена браузерная ролевая игра.

Москва Иная

Действие игры разворачивается на просторах столицы нашей с вами Родины — в городе-герое Москве. Точнее, в центральной ее части: Кремль, Александровский парк, Китай-город, ВДНХ — вот лишь некоторые названия локаций, доступных для посещения. Центральные улицы пестрят офисами и магазинами — от аптеки до офиса мобильной связи, окраины представляют собой спальные районы — места проживания Иных. Да, каждому игроку предоставляется отдельная виртуальная квартира в Москве, причем совершенно бесплатно (вот в реальности бы так!).

Графическое оформление игры очень и очень симпатично. Есть, правда, некоторые ляпы, однако разработчики обещают исправить их в ближайшее время. Собственно говоря, детально описывать графику в браузерной игре — дело неблагодарное, поэтому обратите внимание на скриншоты и сами сделайте выводы. Мне, например, очень приглянулось меню перемещения, выполненное в виде дорожных знаков и указателей.

Краткий экскурс в мир Дозоров

Игра одобрена самим создателем мира Дозоров **Сергеем Лукьяненко**. Свидетельство этому — импровизированная печать, расположенная на шапке сайта, и весьма любопытная статья с фотографиями о походе разработчиков в гости к российскому фантасту. С ней можно ознакомиться, посетив сайт проекта ***dozory.ru***.

В метро вы наступили на ногу бабушке «божьему одуванчику», а она наслала на вас проклятие. В подворотне вас подкараулила парочка вампиров, однако вы сожгли их огненным шаром. Вы обратили вашего шефа к Свету, и теперь он платит вам зарплату в тройном размере.

«Какой абсурд, разве такое бывает?!» — воскликните вы. Еще как бывает — в мире Иных, придуманном (а может, и реально существующем — как знать) мэтром российской фантастики Сергеем Лукьяненко, и не такое возможно. Чтобы комфортно себя чувствовать в нем, необходимо знать ряд вещей. Начнем с того, что все Иные делятся на Темных и Светлых, причем кем станет новоиспеченный житель сумеречного мира, зависит от его эмоционального состояния в момент первого посещения сумрака.

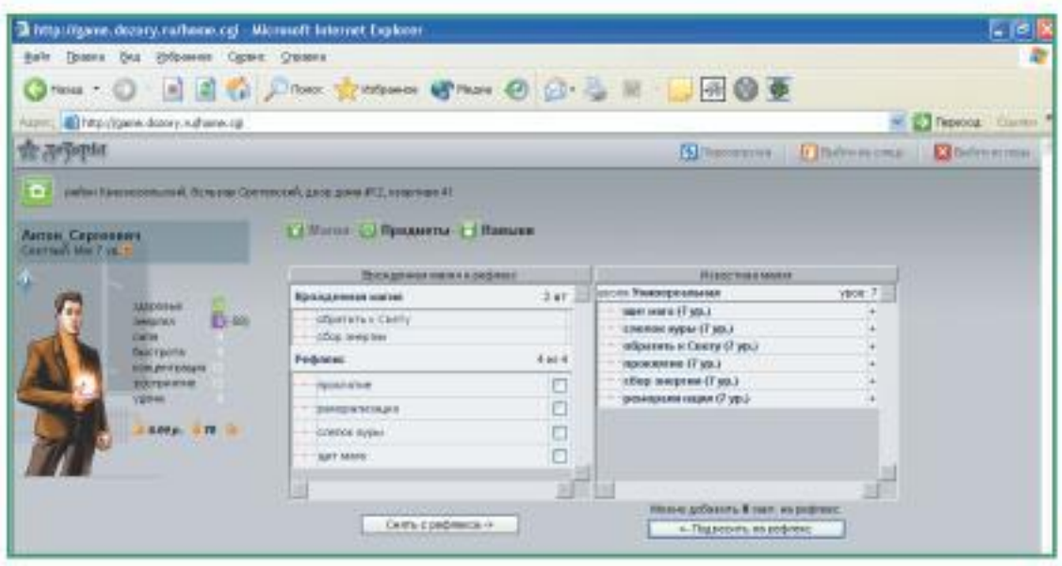
Получил «зачет» в вузе, познакомился с симпатичной девушкой, нашел пятьсот рублей на тротуаре — настроение отличное, прямая дорога в Светлые. Если же в первый раз поднял свою тень в угнетенном состоянии — скорее всего, станешь Темным. Далее стоит отметить, что большинство Иных входят в состав Ночного и Дневного Дозоров — организаций, главная цель которых состоит в поддержании баланса между Светом и Тьмой и соблюдении Великого Договора, текст которого ищите на врезке где-то неподалеку. А для того чтобы пресекать нарушения в рядах самих Дозорных или в особо тяжелых ситуациях, когда судьба всего мира висит на волоске, существует Великая Инквизиция, костяк которой составляют Иные, по разным причинам разочаровавшиеся в Тьме или Свете.

В Схроне находятся артефакты колоссальной мощи, старинные книги с тайными

ВЕЛИКИЙ ДОГОВОР

С незапамятных времен силы Света и силы Тьмы вели войну. И лишь около трехсот лет назад, когда под угрозой было само существование Иных, был заключен Великий Договор о перемирии. Вот его текст:

Мы — Иные.
Мы служим разным силам.
Но в сумраке нет разницы между отсутствием тьмы и отсутствием света.
Наша борьба способна уничтожить мир.
Мы заключаем Великий Договор о перемирии.
Каждая сторона будет иметь свои права и свои законы.
Мы — Иные.
Мы создаем Ночной Дозор, чтобы силы Света следили за силами Тьмы.
Мы — Иные.
Мы создаем Дневной Дозор, чтобы силы Тьмы следили за силами Света.
Время решит за нас.



Обычная квартира обычного Иного. Без особых удобств — зато бесплатно.

Обратите внимание на меню перемещения: просто и со вкусом!

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ «ДОЗОРОВ»

Поскольку игра еще дорабатывается и совершенствуется, чтобы пролить свет знания в царство мрака будущего проекта, мы обратились с рядом вопросов к координатору «Дозоров». На вопросы отвечает Олег Волобуев.

«Игромания» ([И]): Олег, расскажите, как пришла идея создания проекта?

Олег Волобуев ([ОВ]): Если в любом поисковике ввести запрос, так или иначе связанный с Сергеем Лукьяненко, точнее, с созданным им миром Иных, можно найти множество сайтов, где люди играют в Темных и Светлых прямо на форумах. Так случилось, что и среди нас оказалась пара человек, «подсевших» на этот крючок. И раз уж идея «поиграть в Иных всем миром» висела в воздухе и написать простенький скрипт, имитирующий сражение между вампиром и магом, для опытных программистов — дело минутное, то за пару недель это материализовалось в эдакий зародыш «Дозоров».

Тогда мы и не предполагали, что невинная забава выльется в масштабный проект. Понятно, что играть большой компанией веселее, и чтобы не было стыдно, пришлось его доделать, раскрасить, и постепенно хобби превратилось в нечто большее и получилось то, что получилось...

Теперь это несколько сайтов и пара тысяч пользователей. Но наша цель остается прежней — поиграть в Иных большой и веселой компанией поклонников книг о Дозорах. И не только их.

[И]: Сколько человек работает над проектом, чем они занимаются?

[ОВ]: В разное время над игрой было занято от двух до пятнадцати человек. Сейчас постоянно работают около десяти. Помимо этого, нам помогают многие игроки, идеи которых уже разнообразили игру даже на стадии бета-теста. Многие заклинания, легенды и описания, квесты, которые появятся в недалеком будущем, — плод их фантазии и труда. Мы им очень благодарны и всегда рады услышать новые идеи.

[И]: Прикладывал ли Сергей Лукьяненко руку к созданию проекта (помимо одобрения)?

[ОВ]: К сожалению, нет. Но надеемся, что в ближайшем будущем Сергей Лукьяненко примет участие в проекте и обогатит его своими идеями.

[И]: Занималась ли команда разработчиков созданием других проектов или это ваша «первая ласточка»?

[ОВ]: Это наша первая многопользовательская онлайн-игра. Но как компания ***www.stork.ru*** мы работаем уже почти пять лет. Занимаемся преимущественно созданием ПО для интернета. За это время мы разработали целый спектр решений: интернет-пейджер, софт для видеоконференций, автоматизированное управление хостингом, поисковики, онлайн-каталог знакомств, магазины, крупные специализированные онлайн-порталы и многое другое специализированное программное обеспечение на заказ.

[И]: Какие есть способы заработка в игре, кроме квестов и боев?

[ОВ]: Такие виды заработка пока не введены в игру, но в ближайшем будущем мы начнем развитие экономической системы Дозоров. Скоро каждый игрок сможет начать свой бизнес в игре, например магазин, бар, информационное издание и много чего еще.

Мы хотим адаптировать разные типы реальных предприятий-бизнесов под игру, чтобы не просто скопировать в онлайн что-то из жизни, а заполнить экономическими единицами пробелы в мире Иных. Наша цель — не только дать игрокам заработать, но этим же одновременно усилить атмосферу книг Сергея Лукьяненко в игре.

[И]: Будет ли возможность встретить в игре героев цикла «Дозоры»?

[ОВ]: Возможно.

[И]: Будет ли в игре возможность покупки предметов за реальные деньги?

[ОВ]: Этот вопрос интересует очень многих. Для начала — чего не будет. Во-первых, абонентской платы: все должны иметь возможность поиграть бесплатно. Во-вторых, не будет продаж артефактов и оружия, которые дают преимущества персонажу в игре. Все игроки должны быть в равных условиях.

После официального релиза мы готовимся предложить платные сервисы, упрощающие существование персонажа в игре. Стоить все будет недорого. По сути — добровольный взнос в игру, за который мы выразим свою признательность игроку в виде очень приятных мелочей.

Кроме того, одним из возможных путей развития и источником финансирования проекта будет разработка новых городов. Каждый из них будет представлять собой отдельный сервер или сервера, иметь уникальное оформление и фактически станет городом-государством во главе со своим владельцем, который будет благоустраивать город и заниматься всем, что должен делать мэр.

Это открывает большие перспективы для тех, кто хочет получить значительное влияние в игре, вложив значительные средства в проект. Эта идея обусловлена поиском новых источников финансирования проекта, поскольку он требует все больших затрат, при условии сохранения уже сложившейся в игре ситуации. Москва Иная при этом останется метрополией под управлением администрации. Дозоры в каждом новом городе будут свои, но все Дозоры будут подчиняться единой Инквизиции, строиться по одинаковым правилам и взаимодействовать между собой.

[И]: Как будет реализована система кланов в игре?

[ОВ]: Сейчас мы предпочитаем называть их организациями, так как в мире Иных будут не только кланы, но и секты, светлые и темные ордена, братства. Игроки могут выбрать на свой вкус. Всю систему организаций в «Дозорах» мы создавали (и еще создаем), безусловно, в специфике мира, созданного Лукьяненко.

Вверху всей пирамиды стоит суровая и неподкупная Инквизиция, стоящая на страже баланса Света и Тьмы, затем военизированные Ночной и Дневной Дозоры — представители этих сил. Все остальные организации как бы подчиняются их требованиям, но могут бросить им вызов, разрушая баланс сил и нарушая Великий Договор, а могут стать на его защиту. Все в руках самих игроков. Каждая организация сможет зарегистрироваться в игре, получить свой офис (штаб-квартиру), где можно хранить свой уникальный артефакт, подпитываемый тенями сумрака, да и множество других вещей и оружия, продумывать коварные планы и вести свои интриги.

Для организаций разрабатывается своя система квестов, в которых не просто можно будет сражаться с противниками, но и поучаствовать в приключениях в магическом мире Дозоров. Безусловно, принадлежность к организации насытит жизнь игрока новыми красками. Но лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Так что приходите в «Дозоры» и попробуйте все сами.

[И]: Есть ли точная дата окончания бета-теста и официального релиза проекта?

[ОВ]: Мы делаем все возможное, чтобы завершить бету к июню.

[И]: А как обстоят дела с планами на будущее?

[ОВ]: Очень хочется, чтобы Дозоры стали по-настоящему «народной» игрой, тем более что фильм «Ночной Дозор» стал хитом. Мы прикладываем все усилия, чтобы и игра понравилась многим.

Относительно планов, не связанных с «Дозорами». Безусловно, как профессиональные разработчики программного обеспечения мы всегда открыты для работы над интернет-проектами любой сложности, в том числе и онлайн-игр. Благо опыта у нас теперь достаточно.

знаниями, древние летописи, да и маги уходят в Инквизицию далеко не самые слабые. Так что в случае опасности организация сможет постоять за себя.

Самое парадоксальное, что, несмотря на столь значимые отличия, Светлые и Темные куда ближе друг другу, нежели люди и Иные. Люди для них — пища, источник их силы. Если проводить аналогии, то все на планете обладает магической температурой — приемем ее общемировой показатель за 36,6 градуса. Люди гораздо «горячее» и отдают излишек, Иные — «холоднее», что позволяет им оперировать разницей между температурами. Чем меньше магическая температура мага, тем сильнее его потенциал. История помнит лишь несколько случаев, когда показатель магического термометра отдельных Иных практически вплотную подходил к нулю, обычно ее показатель колеблется от двадцати до тридцати градусов.

Для получения более подробной информации советуем прочесть цикл «Дозоры», состоящий из книг «**Ночной Дозор**», «**Дневной Дозор**» (написанная С. Лукьяненко в соавторстве с В. Васильевым) и «**Сумеречный Дозор**».

Стенка на стенку

К игровому процессу «Дозоров» создатели подошли не без изобретательности. Понимая, что системой «удары-блоки», на которой, как на аппарате искусственного жизнеобеспечения, до сих пор живет дедушка «**Бойцовский клуб**», они никого не удивят, демиурги создали собственную систему боя.

Выглядит она так: на каждой игровой локации (и то не на всякой — есть специальные «безопасные» зоны, где нападать друг на друга нельзя) может происходить не более одного сражения, однако количество игроков, которые могут принять участие в бою, не ограничено. Причем то, что бой уже в разгаре, а вы только вошли в игру теперь, — не повод для огорчения. Никто и ничто не мешает вам присоединиться к той или иной стороне и заработать свои законные очки опыта и деньги.

Само сражение поделено на раунды длиной в полторы минуты: не успели выполнить нужные вам действия — не обессудьте, ждать вас никто не будет. И что же можно за эти полторы минуты сделать? Почти все, что угодно, главное, чтобы позволяли очки действия. Можно, например, дать противнику в челюсть резиновой дубинкой. Можно пальнуть в него из пистолета, заряженного серебряными пулями, можно навесить проклятие так, что у вашего недруга все станет валиться из рук.

Можно, наконец, почувствовать себя в роли шеф-повара ресторана «У Гесера» и подать желающим блюдо «Темный Иной в собственном соку», приготовленное с помощью огненного шара, выпущенного вашими же руками.

Ну и, конечно же, в «Дозорах» есть сумрак, которого здесь, кстати, пять слоев, как в книге. С его реализацией все просто: поднял свою тень — получи больше очков действия. Однако за каждое произведенное действие придется жертвовать единицами энергии — сумрак жадно пьет силы. Слабые маги практически сразу истощаются, сильные же могут находиться там достаточно долго. Вывод: надо становиться сильнее — прокачиваться. А чтобы прокачиваться, что нужно? Правильно, опыт.

Пойди туда, не знаю куда

А опыт набирается не столько за счет боев, сколько за счет квестов, система отыгрыша которых также достаточно оригинальна. Представьте себе: вы и еще эдак двести Иных получили задание — найти артефакт под кодовым названием «ноготь с левой лапы злого дракона Фафнира», обладающий колоссальной мощью.

Казалось бы, чего проще — выполните ряд действий, получите в награду заветный предмет, отдайте в соответствующие структуры и получите заветный опыт. Ан нет, дело в том, что вышеназванный артефакт всего один. Да, именно один и именно на двести человек. То есть выполнить квест можно будет лишь единственному Иному. Причем далеко не факт, что это будет именно тот, кто первоначально нашел пресловутый ноготь.

Ничто не мешает подкараулить его в темном переулке и надавать по шапке, отобрать реликвию и самому предоставить ее начальству, получив повышение и премиальные. В будущем разработчики обещают целую систему, от микроквестов, выполнение которых не составит особого труда даже для слабенького Иного, до масштабных операций Ночного и Дневного Дозоров с привлечением всех людских, прошу прощения, Иных ресурсов.

Зачем я их позвал?

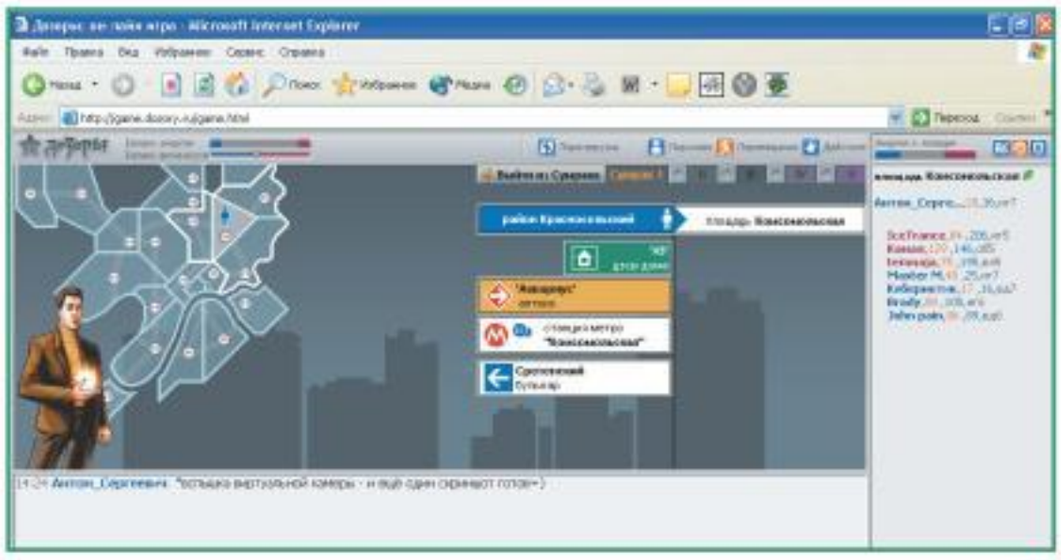
Сюжет и предыстория игры пока не разработаны. Создатели лишь говорят, что хотят провести игроков от древнейших времен, еще задолго до заключения Великого Договора, до современности, где ярче всего будет выражено противостояние двух Дозоров.

Во время альфа-теста в игре творилось нечто невообразимое. Никто не мешал тестерам орать в чате матом или нападать толпами на одиночку и отбирать у него все вещи, которые последний нажил честным трудом, — никаких Дозорных-модераторов в игре не наблюдалось. Теперь все намного лучше, однако и сейчас не все так гладко: нарушений Договора хоть отбавляй. Так, в первые дни бета-теста я лишился всех своих денег и трофейного ножика, встретившись на пустынной улице с оборотнем. Тяжела жизнь Дозорного — а как же иначе?

■ ■ ■

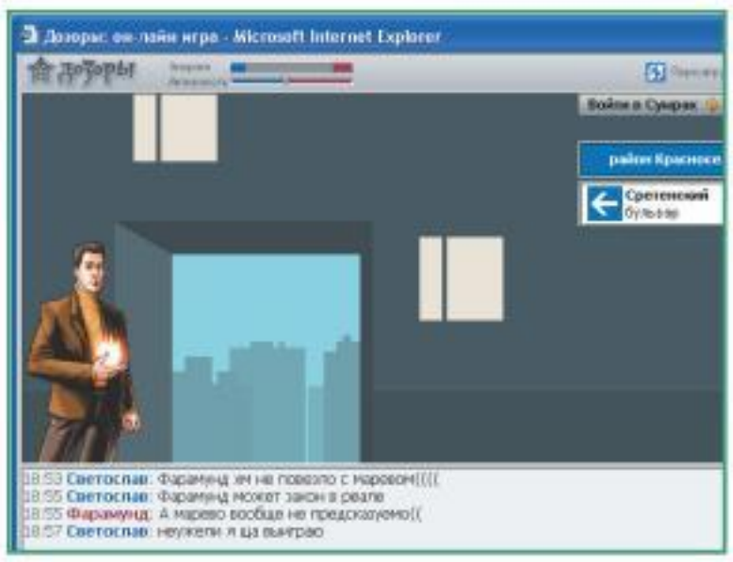
Что же мы имеем в сухом остатке? Перед нами — российский браузерный проект высокого уровня, способный составить достойную конкуренцию «Бойцовскому клубу» или «Территории». Конечно, есть мелкие огрехи — куда ж без них, тем более молодой команде, на счету которой еще не было ни одного проекта.

Однако есть все основания считать, что «Дозоры. Эпизод IV: Гроза в сумраке» займет достойное место в ряду браузерных онлайн-РПГ, а не канет в Лету, как многочисленные клоны БК. ■



Бета-тест дает о себе знать: и Темные, и Светлые сидят на площади и ждут, когда начнут работать бои.

Так в «Дозорах» выглядят битвы.



У-те-кай! В подворотне нас ждет маньяк...

Офис Дневного Дозора, как и в книге, находится на Тверской.

ВЕРДИКТ

Дружить с вампирами стало еще проще. И пусть вас не смущает статус бета-версии «Дозоров»: получайте задание от Гесера и отправляйтесь в метро поддерживать баланс между добром и злом.

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.0

PLAYMOBILE

Отправьте SMS-ку с кодом игры на номер 3010. После отправки с вашего счета будет списано 2$*. Для получения игры стоимостью 4*$ необходимо отправить 2 SMS.

* - все цены указаны без НДС

** - на вашем телефоне обязательно должен быть настроен WAP и GPRS

*** - техническая поддержка support@playmobile.ru

ФРАНКЕНШТЕЙН

Злой гений дает жизнь страшному монстру – это Доктор Франкенштейн. Попробуй себя в роли всемогущего Доктора — собери гомункулуса из нескольких тел. Многим опасностям тебе придется встретиться лицом к лицу в глубинах замка Франкенштейна. И основная задача – найти и уничтожить всех монстров, собрать недостающие детали для создания детища доктора, и все собрать в лаборатории. Голова, руки, ноги, туловище – все должно быть приготовлено и соединено.

Цена 2$. Для телефонов: Nokia 6230, 6610, 7610, 6100, 3100, 6600, 6260, 3220, 3510i, 7210, 3600, 7250; Siemens CX65, C65, M65; SonyEricsson K700i, V800
Код игры: 974358800247

МОНОПОЛИЯ

Монополия, самая популярная настольная игра, теперь попала в мобильный телефон! С трехмерной графикой, с автоматическими расчетом, с таблицей рекордов! Цель игры просто обозначить, но сложно достигнуть. Нужно вкладывать деньги в различные предприятия, развивать их, надеясь на удачу. Ведь если не повезет – ты останешься банкротом, а если повезет – получишь большие прибыли.

Цена 4$. Для телефонов: Nokia 6230, 6610, 7610, 6100, 3100, 6600, 3220; Samsung E700; Siemens CX65, C65, M65, S65; SonyEricsson T610, T630
Код игры: 976448800247

TOMB RAIDER 1: КОДЕКС ОЗИРИСА

Tomb Raider, знаменитая расхитительница гробниц, наконец-то на твоем телефоне! Лара Крофт получает анонимное приглашение исследовать загадочный артефакт — Кодекс Озириса, который нашли в недавно раскопанной гробнице. В это же время какие-то злоумышленники похищают бесценный Папирус Леидона, древнейший манускрипт, посвященный металлургии Древнего Египта.

Цена 4$. Для телефонов: Nokia 7610, 6600, 6260, 7650; SonyEricsson K700i, T610, Z600; Motorola C650, V220, V600, V300
Код игры: 976413500247

КТО ХОЧЕТ СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ

Испытайте себя в одной из самых популярных викторин в мире! Проверьте свои знания и ответьте на все вопросы в захватывающей игре «Кто хочет стать миллионером?» Версия этой игры для мобильных телефонов сохраняет все особенности телевикторины: подсказки 50:50, звонок другу, помощь зала.

Цена 2$. Для телефонов: Samsung E700, X450; Nokia 6230, 6610, 7610, 3100, 6100, 6600, 3510i, 7210; Siemens CX65, C60, M55, C65, M65; SonyEricsson T630, K500i, T610
Код игры: 972643200247

ТЕРМИНАТОР: ВОЗВРАЩЕНИЕ

Терминатор вернулся, и битва разгорелась снова! Это продолжение игры «Терминатор», снятой по одноименному блокбастеру. Еще больше действия, еще больше сражений! Сражайся с машинами как солдат будущего, Кайл Риз. Тебе нужно будет пройти добрую дюжину миссий, чтобы найти все части от машины времени, которая так необходима, чтобы спасти Сару Коннор в прошлом.

Цена 4$. Для телефонов: Nokia 6230, 6610, 7610, 3100, 6100, 6600, 6260, 7210, 3220; Samsung X100, C100, X600, C110, E700, X450; Siemens CX65, M55, C65, S65; Motorola C650, C380, E398; SonyEricsson K700i, T630, T610
Код игры: 974381400247

ВЗОРВИ МЯЧ

Только до 17 июля 2005 года у тебя есть шанс практически бесплатно получить крутой мобильник - Sony Ericsson K700. Что нужно сделать? Первое - это приобрести саму игру. Второе - просто играть в эту игру. Как только ты устанавливаешь новый рекорд, в игре появляется команда меню «Конкурс». Прочитай его. Третье - зарегистрироваться на сайте конкурса http://mobileap.ru/contest/ и внести свой результат. Если твой результат окажется самым большим, ты выиграешь Sony Ericsson K700. Обязательно укажи e-майл для вручения приза.

Цена 2$. Для телефонов: Nokia 6230, 6610, 7610, 6100, 3100, 6600, 6260, 3220, N-Gage; Samsung X100, C100, C110, X600, E700, X450; Siemens CX65, C65, S65; SonyEricsson K700i, T630, K500i, T610; Motorola C650, C380, V220
Код игры: 976551400247

МАРИНА ОРЛОВА
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Любовь и ненависть в онлайне

В начале 2005 года в Японии произошел весьма курьезный случай. Одну девушку арестовали за... незаконный взлом сетевого аккаунта в MMORPG **Lineage**. Аккаунт принадлежал ее приятелю, ушедшему с головой в игру. Забравшись на «вражескую территорию», девушка повела себя, как жена рыбака из известного анекдота: начисто стерла все, что было на аккаунте, впоследствии объяснив это местью за прекращение романтических отношений.

Реакция молодого человека неизвестна, но мы подозреваем, что та энергичная особа была арестована не столько ради буквы закона, сколько для того, чтобы обеспечить ее собственную безопасность. (Помните финал того же анекдота: «*Жить ей оставалось не больше часа...*»?) Такая месть тем более жестока, что пара познакомилась в онлайновой игре и девушка прекрасно знала, что делает.

Впечатлившись этой историей, один из крупных западных игровых сайтов задал своим посетителям вопрос: «*Что бы вы сделали, если бы ваша мать/сестра/подруга удалила ваш игровой аккаунт?*» Около 40% опрошенных отнеслись к вопросу легко: «*Я бы сказал ей: я все равно тебя люблю, так что это не имеет значения*». Еще треть предпочла сдержанную реакцию. А вот оставшиеся 30%, не колеблясь, выбрали категоричный вариант: «*Сослал бы ее в Сибирь*».

Ураганная страсть

Самое главное отличие виртуальных отношений от реальных — исключительно высокий накал чувств. Всем известно, как люди могут выговариваться в поездах случайным попутчикам. А если собеседник живет где-нибудь в Австралии и вероятность встретиться с ним близка к нулю? Многие в этой ситуации искренне полагают, что не стоит сдерживать свои дикие инстинкты, причем как хорошие, так и плохие.

В онлайновых играх такая откровенность порой выплескивается самым неожиданным образом. «*Русские, убирайтесь домой*», «*Вы, конечно, можете приехать к нам и даже поселиться у нас, но мы тогда сожжем ваш дом*», «*Ха-ха, не смешите меня, вы не можете играть из России, у вас же нет компьютеров*», — вполне реальные фразы, услышанные, точнее увиденные, и не раз, на европейских серверах разных MMORPG. Причем их авторы вовсе не бритоголовые парни с суровым выражением лица, а обычные немецкие студенты, довольно интеллигентные в реальной жизни (впрочем, большинство европейцев сохраняет цивилизованные манеры и в игре).

В виртуальном пространстве проявляются абсолютно все чувства и эмоции, особенно те, что подавляются обществом, и к этому надо быть готовым заранее. Теперь умножаем эту особенность на нежные чувства, внезапно пробудившиеся между собеседниками, и получаем настоящий пожар. Киберлюбовь разрастается до невиданных размеров за считанные дни, влюбленные забрасывают игру, выбираясь сначала в обычные чаты или аську, обмениваются фотографиями и, если хватает времени, желания, а порой и средств на дальнюю поездку, наконец-то встречаются. Но... бурный накал чувств и смелое их выражение, приобретенные в Сети, уже дали корни. И здесь — уже не редкость как экстрим вроде вышеупомянутого удаления игрового аккаунта, так и скороспелая свадьба.

Слова и дела

Взаимоотношения людей в глобальной Сети давно уже стали предметом не только горячих дискуссий, но и весьма серьезных научных работ. Первая из них была опубликована еще в 1995 году: это книга американского клинического психолога и социолога **Шерри Туркл** (**Sherry Turkle**) «**Жизнь на экране: личность в эпоху интернета**». Эта же тема вдохновила авторов множества книг и даже фильмов. Самый известный из них — «**Вам письмо**» (**You've Got Mail**) с **Мег Райан** и **Томом Хэнксом** — вышел еще в 1998 году и был, между прочим, удостоен «**Золотого глобуса**».

Откуда же появляется виртуальная любовь? По мнению ученых, имеется две причины. Во-первых, эти чувства, как ни странно, самые искренние и честные. Если вас любят, то любят именно вас, вашу душу, ваш интеллект. Собеседник может не знать ваш настоящий возраст, материальное состояние, социальный статус, внешность и даже пол — и все-таки проявлять к вам симпатию, основанную только на том, что и как вы говорите. Это подкупает.

Вторая причина для того, чтобы «пуститься во все тяжкие», — скука семейной жизни. Специалисты из **Флоридского университета** утверждают, что интернет вскоре станет наиболее распространенной формой супружеских измен (если уже не стал таковой). При этом они поделились любопытной статистикой: оказывается, почти 90% из тех, кто флиртует в Сети, не считают свои действия чем-то предосудительным, но те же люди, узнав, что их партнер тоже не прочь порезвиться в виртуале, сочтут это... изменой.

Рыцарское благородство на поверку может оказаться чистой показухой.

Прежде чем преклонять колено перед фэнтезийной красавицей, стоит уточнить, кто ее владелец в реале.

А ЧТО У НАС?

Согласно опросам, виртуальным страстям подвержен едва ли не каждый второй в рунете. При этом категоричное «нет» онлайновой любви говорят всего около 20%, и еще столько же утверждают, что испытывали нежные чувства к знакомым по Сети, но не рискнули бы назвать это любовью. И только десятая часть морально устойчива: не оспаривая возможности таких отношений, они утверждают, что вполне довольны своей личной жизнью и никого на стороне не ищут.

А вот отношение к онлайновому флирту своего партнера у нас более лояльное. Если на Западе около 80% опрошенных категорически против, чтобы их вторая половина развлекалась таким образом, то у нас «за» и «против» в равной пропорции: 50/50. Типичные мнения выглядят так (реальные сообщения с форума ***Geo-forum.com***).

Противник онлайновых страстей: «*А кто сказал, что этот человек должен быть далеко? Никто и никогда не знает, в какой точке земного шара сидит этот виртуал! А если он живет за углом, в соседнем подъезде или вчера переехал на новую квартиру, а она как раз этажом выше? Так что, ребята, никто не застрахован от перевоплощения виртуала в реал. Вот поэтому и говорю, что если поймаю ее за этим делом, то убью*».

Голос разума: «*Все дело в доверии. Нельзя человеку, тем более любимому, запрещать что-то такое делать, он не собственность и не вещь. Если и предприму какие-то действия, то в отношении себя. Разговоров, скандалов и т.д. я устраивать не буду. Я вообще не люблю скандалы*».

В нашем случае добавляется третий и очень мощный фактор: совместное прохождение игры. Разговоры в чате — это всего лишь разговоры. В онлайновой RPG все гораздо глубже. Вам либо помогают, рискуя своим персонажем, либо проявляют откровенную трусость. У вас могут украсть все вещи, но могут и одеть с ног до головы, что называется, for free. Случается, что вас убивают в спину, но всегда можно встретить того, кто защитит от PK.

MMORPG — это особый мир. Достижение высокого статуса в нем, как правило, стоит многих месяцев прокачки персонажей и поисков хорошего оружия и брони. Естественно, все это остается игрушечным, хотя и продается на онлайновых аукционах за отнюдь не виртуальные деньги. Однако чувства, которые вызывают любые события в игре, — очень даже реальные, а самолично найденные предметы и заботливо выращенные персонажи имеют нешуточную ценность в глазах всего игрового комьюнити. И... человек раскрывается так, как он, возможно, никогда не раскроется в реальности.

Опытному завсегдатаю эротического чата не составит труда вылить ушаты нежности на свой предмет страсти, при этом ковыряя в носу и благоухая «Балтикой №9». Но не существует ни одной сетевой игры, тем более ролевой, где можно долго обманывать окружающих. Особо пакостным индивидуумам там не помогает даже смена аккаунта, настолько они узнаваемы.

Впрочем, настоящее благородство и смелость тоже не остаются незамеченными. Таким образом, дружба, начатая в онлайне после нескольких месяцев совместной игры, имеет гораздо больше шансов на долгую жизнь, чем обычный флирт по аське или в чатах. Ведь здесь вы не только красиво говорите, вы совершаете поступки, которые порой весьма красноречивы.

Что же делать, если невинное истребление мобов закончилось неожиданным водопадом нежных чувств и эмоций по отношению к другому игроку? Психологи дают виртуальным влюбленным два совета. Первый предназначен для свежеиспеченных пар и звучит так: «Встречайтесь как можно быстрее, чтобы избежать последующего разочарования». Второй: «Не встречайтесь никогда, чтобы не потерять хотя бы то, что имеете, потому что вероятность потери слишком высока». Это адресовано давно знакомым онлайновым парам, у которых уже сложились представления друг о друге, естественно, не имеющие ничего общего с реальным положением дел.

Лучший тест — MMORPG!

По данным исследований, в Италии только 25% из тех, кто познакомился в чате, решаются перенести отношения в реальность. Дальнейшее развитие событий еще печальнее: например, в Англии и Австралии общение продолжает только третья часть этих отважных пар. Все остальные прекращают связь в течение двух-трех недель.

В такой печальной статистике виновато человеческое воображение, безо всяких ограничений рисующее портрет невидимого собеседника или собеседницы. А уж если за кисти и краски берется любовь, то итоговую картину можно смело вешать в церкви. Увы, реальность давит эти хрустальные мечты, как асфальтовый каток.

И сетевая RPG может только подлить масла в огонь. В отличие от простых строчек на экране чата, здесь все персонажи не только видимы, они зачастую стройны и очень красивы (однако многие новые MMORPG, например **EverQuest 2**, позволяют создать подопечного героя, более или менее похожего на своего владельца). И мы привыкаем к этим образам героических рыцарей и сногсшибательных воительниц, тем самым изрядно увеличивая возможное разочарование от реальной встречи.

И все же совместно пережитые «бои и походы» в MMORPG, пусть и не настоящие, дают гораздо более верное представление о человеке, чем досужая болтовня в аське. Помните песню Владимира Высоцкого, где дается мудрый совет взять с собой в горы друга, который «оказался не друг и не враг, а так...»? В онлайновом мире гор нет, но есть многопользовательские игры. Чтобы добиться серьезного успеха в большинстве из них, приходится приложить немалые интеллектуальные и душевные усилия. И если ваш виртуальный друг живет слишком далеко, чтобы с ним встретиться, то просто поиграйте с ним в хорошую MMORPG, например в **World of Warcraft** или **Star Wars Galaxies,** и... возможно, вы узнаете человека даже лучше, чем если бы встречались с ним несколько лет. ■

Женские персонажи в онлайне заняты тем же, чем и мужские: истребляют всех, кто подвернется.

Знойная женщина, мечта поэта. Формы героинь видеоигр заставят комплексовать даже топ-моделей.

E-MAIL РУБРИКИ: CYBERSPORT@IGROMANIA.RU

КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

БЛЕСК И РОСКОШЬ WCG 2005

■ Комплекс Suntec City, где пройдет финал WCG 2005.

Организаторы **World Cyber Games 2005** поделились очередной порцией подробностей. По их словам, заключительные баталии пройдут с 16 по 20 ноября 2005 года в Сингапуре, в гигантском комплексе Suntec City общей площадью около 12000 кв. м. Столько места нужно для того, чтобы вместить не только киберспортсменов и журналистов, но и целую армию болельщиков. Жить прогеймеры будут в шикарном отеле Costa Sands Resort.

Кстати, «Игромания» выступает генеральным информационным спонсором отборочного турнира WCG, который пройдет с 24 по 28 августа в Москве по шести дисциплинам: Counter-Strike: Source, FIFA Soccer 2005, Need for Speed Underground 2, Starcraft: Brood War, Warcraft III: The Frozen Throne, Warhammer 40 000: Dawn of War. Общий призовой фонт — $100 000.

КАК OPTIHACK ИГРОКОВ КИНУЛ

О своем банкротстве объявила одна из самых известных скандинавских компаний, спонсирующих киберспортивные турниры, — **OptiHack Data AB**. Сей прискорбный факт означает, что те победители турниров под эгидой OptiHack, которые еще не получили призовые (а таких на данный момент большинство), уже вряд ли когда-либо увидят свои деньги.

В их числе оказались и победители январского турнира с общим призовым фондом в 10759 евро. Впрочем, такие случаи отнюдь не редкость: скандинавские лиги известны своим крайне халатным отношением к выплатам призовых, что уже не раз служило поводом для крупных скандалов.

ЧЕМПИОНАТ ПО «ИЛ-2 ШТУРМОВИК»

Компания **Saitek** совместно с фирмой **«1С»** и при поддержке сквада **2GvShAD** анонсировала второй офлайновый чемпионат по **«Ил-2 Штурмовик»**, посвященный 62-й годовщине битвы на Курской дуге. Полетные задания максимально приближены к реальным событиям 1943 года. Принять участие в турнире сможет любой желающий независимо от места проживания. Нужен только компьютер с игрой и соединение с интернетом для получения задания в начале и отправки готового трека в конце миссии. Чемпионат будет проводиться 8 июля 2005 года с 22.00 до 00.00 по московскому времени. Место проведения — сервер ***www.saitek.ru***. В качестве призов будут джойстики и системы управления полетом от Saitek, игры от фирмы «1С» и дипломы Федерации авиационного спорта России. На сервере уже открыта предварительная регистрация участников чемпионата.

ОБНОВКА ДЛЯ COUNTER-STRIKE: SOURCE

■ Новая версия de_cpl_mill.

Не проходит и месяца, чтобы для **Counter-Strike: Source** не появилась новая карта. Но в конце весны картоделов прямо-таки прорвало. Первым отметился Дэйв Джонстон, создатель легендарной **de_dust**. В сотрудничестве с британским журналом PC Gamer он выпустил новую версию карты — **de_dust_pcg**. Тем временем одна из самых популярных североамериканских лиг **Cyberathlete Amatur League** рапортует о готовности Source-версии карты **de_cpl_mill**. Если верить ее авторам, эта карта появится на турнирах **CPL** уже в самое ближайшее время. Ну а пару дней спустя сама Valve сообщила, что в ближайший апдейт будет включена обновленная вариация **cs_assault**.

ПОДРОБНОСТИ CPL EXTREME SUMMER CHAMPIONSHIP

Cyberathlete Professional League проинформировала общественность, что призовой фонд ее летнего турнира зашкалит за отметку в $200 000. Кроме того, этот турнир будет последним американским этапом глобального чемпионата **CPL World Tour** (а его призовой фонд составляет уже без малого $1 000 000!). Состязания будут проходить в следующих дисциплинах: **Counter-Strike (1.6 и Source)**, **Warcraft III: The Frozen Throne**, **Painkiller**, **Day of Defeat** и **Halo 2**. Турнир пройдет в штате Техас (там штаб-квартира CPL) в период с 6 по 10 июля.

ФИНАЛ КУБКА РОССИИ

В середине мая в Москве отшумела выставка **«Связь-Экспокомм-2005»**, в рамках которой состоялись финал Кубка России по компьютерным играм и фестиваль **«Цифровой маршрут»**. Гостей и участников турнира развлекали певица Валерия Мартьянова, известные поп-группы **«Ириски»** и **«Аленушки Интернейшнл»**. Впервые в истории отечественного киберспорта в соревнованиях приняла участие сборная Чечни.

По итогам турнира выявились следующие победители:

Counter-Strike 5x5:
1 место — **X4team** (Санкт-Петербург);
2 место — **DJS5 * Oazis** (Якутск);
Warcraft III: The Frozen Throne:
1 место — **Андрей Соболев** (**Sk.Apm70**, Москва);
2 место — **Константин Воронов** (**Prometex**, Первоуральск).
Need for Speed Underground 2:
1 место — **Игорь Чертиков** (**USSRxChisNFS**, Екатеринбург);
2 место — **Константин Ваниосов** (**USSRxMrKOT**, Екатеринбург).
Quake III Arena:
1 место — **Джибо Фань** (**Rush3D'jibo**, Москва);
2 место — **Сергей Орехов** (**Rush3D'EVIL**, Москва).

Наш журнал тоже был представлен на выставке. Гости стенда «Игромании» участвовали в конкурсах и соревнованиях по **FIFA 2005**, **NHL 2005** и даже играли в хоккей (правда, настольный) на специально установленной площадке. Победители награждались призами от компаний **«Акелла»** и **Plantronics** (***www.plantronics.ru***). Об остальных подробностях читайте на сайте ***www.cybercup.ru***.

РЕПРЕССИИ НА BATTLE.NET

Такое ощущение, что **Blizzard** пытается поставить рекорд по количеству банов. В начале июня на Battle.net под раздачу попали сразу 53 тысячи человек, имеющих аккаунты в **Warcraft III: The Frozen Throne.** Восьми тысячам игроков аккаунты заморозили на месяц, трем тысячам самых злостных читеров перекрыли доступ навсегда. Создается впечатление, что «Близзи» совершенно не важно, есть ли эффект от подобных репрессий. Ведь несмотря на все большее количество банов, читеров на Battle.net меньше не становится. А вот честные игроки страдают.

НА CD И DVD

ДЕМКИ

Демки с турниров **ASUS Spring 2005** (Counter-Strike 1.6, Warcraft III: The Frozen Throne), **RixHack 2005** (Counter-Strike 1.6, Warcraft III: The Frozen Throne), **VSports All Stars** (Quake III Arena), **Team Liquid Tour** (Starcraft: Brood War) и **WC3L#7** (Warcraft III: The Frozen Throne).

КИБЕРСПОРТИВНЫЙ СОФТ

Advanced Warcraft 3 Configurator, CSE Demoplayer 3.2, Demos Menu 1.12, rK's DemoWatcher 1.5, Seismovision 2.27 и SK Player 1.0.

Всеволод Пуля
E-MAIL РУБРИКИ: CYBERSPORT@IGROMANIA.RU

Киберчемпион в сверхтяжелом весе

Взлет и падение корейской киберзвезды SlayerS_BoxeR

■ В последнее время SlayerS_BoxeR превратился в корейский аналог Анны Курниковой: его интересуют уже не столько игры, сколько реклама спонсоров.

Южная Корея — настоящий рай для любителей компьютерных игр. Сюда стекаются игроки со всего мира, чтобы попытать счастья, заработать денег и найти спонсоров. Но если есть индустрия, то должны быть и звезды. Самая яркая — 24-летний старкрафтер **Лим Йо Хван** (**Lim Yo Hwan**), более известный как **SlayerS_BoxeR**. Впрочем, он давно перерос статус только лишь национального любимца — его имя знают все, кто хоть немного следит за событиями в мире киберспорта.

SlayerS_BoxeR родился 4 сентября 1980 года. Он обожал футбол и даже подумывал над тем, не стать ли ему профессиональным футболистом. Этим мечтам не суждено было сбыться: в 18 лет, как раз перед поступлением в институт, юноша поиграл у друга в **Starcraft** — и игра ему понравилась. Очень скоро он стал лучшим среди приятелей, но не остановился на достигнутом, решив всерьез покорить игровой олимп. Учеба, понятное дело, отошла на второй план, но и тут Лиму повезло. Три раза Йо Хван пытался поступить в вуз — и все три раза неудачно. Когда он уже собирался махнуть рукой на высшее образование, колледж **Dong-Ah** вдруг прислал ему специальное приглашение на игровое отделение (да-да, в Корее есть и такие факультеты!). Родители заволновались: правильный ли путь выбрало любимое чадо? Но вскоре Лим развеял их сомнения несколькими яркими победами. Теперь счастливая чета Йо Хванов посещает каждый матч сына.

Сильная воля и долгие выматывающие тренировки помогли Лиму добиться успеха. Когда он начинал играть, киберспорт еще стоял на зыбкой почве, было неизвестно, что ждет прогеймеров впереди. Лим не ожидал, что игры станут таким популярным и прибыльным бизнесом. Парень всего лишь хотел получить немного денег за любимое занятие. Сейчас же его гонорары исчисляются уже шестизначными суммами.

В мир киберспорта SlayerS_BoxeR ворвался стремительным «рашем». Выиграв первый турнир по **Starcraft: Brood War** в Сеуле, он быстро начал подниматься по карьерной лестнице, все время улучшая свое мастерство и придумывая все новые стратегии. Вскоре Йо Хвана приняли в прогеймерский клан агентства **IdealSpace**, где он зажигал под никами **LimTerran** и **Limyh**. Ник SlayerS_BoxeR у него появился уже потом: Лим выискал в интернет-словаре нагоняющее страх словечко «SlayerS» («убийца») и добавил к нему название клана, в котором когда-то состоял, — «BoxeR».

В 2001 году на **OnGameNet StarLeague** судьба свела его с **Хон Джин Хо** (**Hong Jin Ho**), или **[NC]YellOw**. SlayerS_BoxeR одержал победу, но с тех пор он и YellOw стали непримиримыми врагами.

В 2001-м Лим сходу выиграл **World Cyber Games** — свой первый турнир подобного уровня. Именно его победа вывела Южную Корею на первое место в общем зачете, поэтому неудивительно, что Йо Хван вмиг стал национальным героем. На фоне такого триумфа даже остальные 11 побед того года воспринимались как нечто само собой разумеющееся. SlayerS_BoxeR все чаще стал мелькать на игровых телеканалах, в прессе, в рекламе... Деньги текли рекой: даже несмотря на то, что боссам из IdealSpace пришлось отстегнуть почти половину всех выигрышей, Лим заработал за тот год $61000. Относительно недавно он выпустил книгу **Dropship Lim Yo Hwan** (по названию юнита из **Starcraft**), где поделился некоторыми своими секретами. Понятное дело, книгу расхватали, как горячие пирожки.

На WCG 2002 он попал в группу к самым сильным соперникам, но не стушевался, разбил всех противников (в том числе YellOw) и снова получил золотую медаль (вместе с солидной суммой денег). Однако чуть позже, в финале очередной **StarLeague SKY**, SlayerS_BoxeR проиграл прогеймеру **[Oops]Reach**. Его отец сразу же предъявил претензии к IdealSpace: они, дескать, не дали Лиму возможности нормально подготовиться. Агентству не оставалось ничего другого, кроме как разорвать контракт. Чемпиона тут же захомутала команда **Orion**, но на первом же турнире в ее составе SlayerS_BoxeR опять продул вчистую, причем своему давнему противнику YellOw.

Неудачи не сломили киберспортсмена, но все равно с ним что-то явно было не так — его игра стала неровной. В 2003 году Лим занял только третье место на **Olympus StarLeague**. На WCG он даже не поехал, потому что не захотел вовремя подать заявку. В 2004-м SlayerS_BoxeR перешел в команду **T1**, которую спонсирует **SK Telecom**, крупнейшая телекоммуникационная компания Кореи. Он выиграл несколько турниров, но добиться прежних результатов ему уже не удалось.

Тем не менее фанатов это ничуть не смущает. На его официальном сайте зарегистрировано 470000 членов, в одном только корейском сегменте интернета действуют более 70 фан-сайтов Лима. Единственный рекламный билет на один из показательных матчей SlayerS_BoxeR'а был продан за $615 (!). DVD с реплеями лучших игр Йо Хвана обошел в рейтингах продаж даже третью «Матрицу».

Впрочем, сказать, что Лим расслабился, тоже будет не совсем верно. Каждый день он тратит на тренировки до 10 часов в день и отыгрывает до 70 игр. И ведь не поспоришь — контракт подписан, денежки уплачены. Сам SlayerS сравнивает мир прогейминга с лебедем, который кажется красивым только потому, что его ноги незаметно, но беспрерывно работают под водой. Какая уж тут личная жизнь, если договор запрещает «императору терранов» свидания на территории тренировочной базы? О состоянии здоровья Лим даже и не заикается.

База давно стала для него вторым домом. Кроме обязательного компьютерного зала, в апартаментах SlayerS_BoxeR'а есть лишь автоматы с газировкой и пиццей. Все вещи рассованы по коробкам и сумкам, а форма сделана из немнущегося нейлона: стирать и гладить одежду у него просто нет времени. Небольшие кусочки домашнего уюта — вышивки, банки с домашними овощами — приносят ему фанатки.

Если Лим завяжет с киберспортом, то он почти наверняка примкнет к какой-нибудь команде разработчиков — благо опыта игры ему не занимать. Но пока он делать этого не собирается. ■

■ Как ни печально, но жизнь киберспортсмена состоит не только из побед, но из тяжелых поражений.

■ Триумф SlayerS_BoxeR'а на WCG 2002.

■ WCG 2002 — главный турнир в жизни Лим Йо Хвана.

Андрей Чаплюк
E-MAIL РУБРИКИ: CYBERSPORT@IGROMANIA.RU

Киберспорт в прямом эфире

Какую радиостанцию выбрать прогеймеру

В быстро меняющемся мире компьютерных игр очень трудно постоянно быть в курсе всех событий. Новости и анонсы сыплются с такой скоростью, что уследить за ними порой просто не успеваешь. Тяжелее всего приходится киберспортсменам, ведь заслуживающие внимания турниры проходят чуть ли не каждую неделю. Отслеживать их через печатные издания неудобно — пока журнал с репортажем о чемпионате доберется до прилавков, вся информация успеет устареть. Сетевые издания тоже не всегда могут гарантировать нужную оперативность: журналистам сначала нужно внятно изложить свои впечатления, редакторам — проверить текст, и лишь затем вожделенная статья предстанет перед читателями. Выход до безобразия прост: старое доброе радио.

Больше всего в этом деле преуспели американцы и европейцы: в их зажравшихся палестинах слушать новости и репортажи по игровым интернет-радиостанциям — в порядке вещей. И в чем-то они, конечно, правы: зачем напрягаться, вчитываясь в десятки килобайт текста, если профессиональные комментаторы всегда готовы эмоционально и красочно поведать вам о последних событиях игрового мира?

TSN

■ Fatal1ty работает на TsN в качестве внештатного комментатора.

Одной из старейших служб игрового интернет-радио по полному праву считается **Team Sportscast Network** (***www.tsncentral.com***). В далеком 1999 году группа энтузиастов организовала небольшую игровую радиостанцию, которая освещала турниры по играм серии **Tribes**. Со временем к Tribes добавился **Counter-Strike**, а затем и другие кибердисциплины. На сегодняшний день TsN вне конкуренции — они освещают практически все значимые события в мире киберспорта.

У TsN огромная аудитория, которая растет с каждым годом. Корреспонденты этой станции посещают все крупные турниры. Они непременные гости не только всех LAN-party, но и очевидцы интернет-баталий.

■ Интервью со звездами — обязательная часть программы.

■ Большинство радиокомментаторов — довольно зрелые люди. Без солидного опыта на такую ответственную работу не берут.

■ Вездесущая NVIDIA — один из главных спонсоров TsN.

Не в последнюю очередь успех TsN объясняется их отличным техническим оснащением, которое позволяет одновременно работать с несколькими десятками тысяч слушателей. Об их технической мощи говорит хотя бы тот факт, что в моменты максимальной нагрузки через каналы TsN проходит в среднем по пять *гигабайт* (!) данных в секунду.

Обладатели толстых каналов могут не только послушать передачи, но и посмотреть прямые видеорепортажи с места событий. Если вы что-то пропустили, всегда можно заглянуть в архив на сайте TsN и скачать файл с требующимся репортажем.

Комментаторы работают с огоньком, не упуская случая постебаться и над проигравшими, и над признанным авторитетом киберспортивного мира. В распоряжении пользователей несколько каналов, на каждом из которых что-нибудь да транслируется. Выбираете, что понравилось, а дальше — пара кликов, и вперед!

TsN не удалось бы достичь такой популярности без солидной спонсорской поддержки. С этим у радиостанции все в полном порядке. Среди компаний, финансирующих ее работу, числятся не только популярные игровые порталы, но и такие гиганты, как **NVIDIA** и **Intel**. Если вы хотите постоянно быть в курсе событий, происходящих в мире киберспорта, эта радиостанция — лучший выбор. При условии знания английского языка, разумеется.

RADIO ITG

■ Сотрудники Radio iTG.

Не меньший интерес представляет станция **Radio iTG** (***www.radioitg.com***). Она поменьше, чем TsN, да и спонсоры у нее не такие денежные. Но несмотря на это ни один крупный турнир не остается без внимания ее комментаторов. Небольшие по размаху мероприятия Radio iTG почти не освещает — ресурсов не хватает.

Однако главное преимущество Radio iTG совсем в другом. Это практически единственная игровая радиостанция, уделяющая внимание турнирам по MMORPG. Признаться, я, как человек не слишком близко знакомый с чисто онлайновыми играми, даже и не подозревал, что в онлайновых мирах так часто проводятся всевозможные состязания. Особенно везет подписчикам **World of Warcraft** — сотрудники станции организуют там всевозможные соревнования чуть ли не еженедельно.

Как и TsN, Radio iTG не ограничивается одними лишь репортажами. В прямом эфире слушателей ждут интервью со знаменитыми прогеймерами и тактические советы профессионалов.

■ Раздумывать над каждым словом некогда — репортаж идет в прямом эфире.

■ ■ ■

Западные игроки уже успели по достоинству оценить удобство и оперативность игрового радио. По накалу страстей с прямым радиорепортажем не смогут сравниться ни аудиокомментарии к демкам, ни тем более рассказы очевидцев в бумажных и онлайновых изданиях.

Но российским игрокам радость игрового радиовещания пока практически недоступна. Первая проблема — элементарное незнание языка. Похвастаться более или менее сносным знанием английского может от силы четверть прогеймеров. Вторая проблема заключается в том, что большая часть наших игроков по-прежнему вынуждена пользоваться модемным соединением — а радио к качеству связи очень чувствительно. По этой же самой причине не стоит надеяться на появление в ближайшем будущем игровых радиостанций на русском языке. Однако если у вас быстрый интернет и нет проблем с английским — в таком случае join, как говорится, the club. ■

NIKITA®

Отправьте SMS с кодом картинки на номер 8881

101x29 / 72x28

Отправьте SMS с кодом картинки на номер 8881

Отправьте SMS с кодом мелодии на номер 8881

САМЫЕ ГОРЯЧИЕ ХИТЫ	МОНОФОНИЯ Nokia Samsung	МОНОФОНИЯ Siemens	ПОЛИФОНИЯ	MP3 Отправьте SMS с кодом MP3-звонка на номер 8887
Из к/ф "Бой с тенью" Серёга	8325255	8325256	8325259	8310216
Черный Бумер Серёга	8315078	8315079	8315082	8310067
Из к/ф "Турецкий гамбит" Ногу свело	8325333	8325334	8325337	8310289
Make Me Feel Benassi Bros. feat Dhany	8327636	8327637	8327640	8310371
Animals X-Mode	8327524	8327525	8327528	8310248
Satisfaction Benassi	8311051	8311052	8311058	8310367
Гимн СССР	8323545	8323579	8323544	8310010
Гимн лиги чемпионов	8324707	8324708	8324706	8310370
Тр..ни меня M-095	8327711	8327712	8327715	8310021

Отправьте SMS с кодом мелодии на номер 8881

ГОРЯЧИЕ ХИТЫ		Nokia Samsung	Siemens	EMS	ПОЛИФОНИЯ
Брибумер	RDV DJ	8317013	8317014	8317012	8317011
Yeach	Usher	8321834	8321835	8321833	8321838
Boro Boro	Arash	8324543	8324544	8324542	8324553
B-Boys & Fly Girls	Bomfunk MC's	8326780	8326781	8326779	8326778
Кукла	Серёга	8326762	8326763	8326761	8326820
Hit My Heart	Benassi Bros	8326849	8326850	8326848	8326853
Бумер	С. Шнуров	8312189	8312212	8312188	8312187
Бригада	Триплекс	8311781	8311782	8311780	8311740
Ночной дозор	Уматурман	8314054	8314055	8314053	8314058

НОВОЕ		Nokia Samsung	Siemens	EMS	ПОЛИФОНИЯ
No Matter What You Do	Benassi	8326774	8326775	8326773	8326772
Ain't it funny	Jenifer Lopez	8327158	8327159	8327157	8327162
Jigga Jigga	Scooter	8326867	8326868	8326866	8326871
Over and over	Nelly & Tim McGrow	8327152	8327153	8327151	8327156
Tike Tike Kardi	Arash	8327146	8327147	8327145	8327150
Why Does My Heart Feel So Bad	Moby	8326804	8326805	8326803	8326808
Hypnotic	Bomfunk MC's	8326786	8326787	8326785	8326784
One Step Closer	LinkinPark	8326741	8326742	8326740	8326817
Вокзал	Глюк'oza	8326810	8326811	8326809	8326823
Кручу, верчу	Катя Лель	8327536	8327537	8327535	8327562
Мама Мария	Андрей Губин	8327542	8327543	8357541	8327559
Burn	Usher	8326798	8326799	8326797	8326802
Ma Philosophie	Amel Bent	8327548	8327549	8327547	8327552

РУССКИЕ ХИТЫ — Отправьте SMS с кодом на номер 8881

РУССКИЕ ХИТЫ		Nokia Samsung	Siemens	EMS	ПОЛИФОНИЯ
Everybody Dance	Н. Подольская	8320844	8320845	8320843	8320851
Капля абсента	Иракли	8326259	8326260	8326258	8326263
Мир, о котором я не знала...	ВИА ГРА	8324704	8324705	8324703	8324723
Черно-белый цвет	Валерия	8314431	8314432	8314430	8314435
Швайне	Глюк'oza	8326253	8326254	8326252	8326272
Никого не жалко	Ленинград	8312224	8312225	8312223	8312195
WWW	Ленинград	8315258	8315259	8315257	8314702
Ты должна рядом быть	Дима Билан	8325327	8325328	8325326	8325331
Ума Турман	Уматурман	8324701	8324702	8324700	8324720
Объясни мне	Уматурман	8327024	8327025	8327023	8327028
Самый - самый	Тутси	8321610	8321613	8321609	8321619
Владимирский централ	М. Круг	8315744	8315745	8315743	8315865
Прогулка	Земфира	8323717	8323718	8323716	8323724
Воскрешение	ППК	8319343	8319344	8319342	8319368
Ла-ла-ла	Жанна Фриске	8324676	8324677	8324675	8324680

ЗАПАДНЫЕ ХИТЫ — Отправьте SMS с кодом на номер 8881

ЗАПАДНЫЕ ХИТЫ		Nokia Samsung	Siemens	EMS	ПОЛИФОНИЯ
Из к/ф "Убить Билла-2"		8327030	8327031	8327029	8327034
My prerogative	Britney Spears	8327018	8327019	8327017	8327022
Rich Girl	G. Stefani & Eve	8327000	8327001	8326999	8327004
Ain't it funny	Jenifer Lopez	8327158	8327159	8327157	8327162
This Love	Maroon 5	8313483	8313484	8313482	8313487
Missing	Evanescence	8326738	8326739	8326737	8326998
Lose My Breath	Destiny's Child	8320728	8320729	8320727	8320732
Fiesta De La Noche	O-Zone	8324667	8324668	8324666	8324674
Du - Du	Tarkan	8324658	8324659	8324657	8324662
Just Lose It	Eminem	8324792	8324793	8324791	8324832
Lift Me Up	Moby	8325596	8325597	8325595	8325620
The Final Countdown	Europe	8319337	8319338	8319336	8319362
I like it	Narcotic Thrust	8314066	8314067	8314065	8314079
Thunder Struck	AC/DC	8320151	8320152	8320150	8320158
Obsession	Aventura	8320795	8320796	8320794	8320799

ТОЛЬКО У НАС — Отправьте SMS с кодом на номер 8881

ТОЛЬКО У НАС		Nokia Samsung	Siemens	EMS	ПОЛИФОНИЯ
Детская тема	из к/ф "Усатый нянь"	8323550	8323551	8323549	8323572
Рождение Буратино	из к/ф "Приключения Буратино"	8323542	8323543	8323541	8323563
Песня Красной Шапочки		8323556	8323557	8323555	8323578
I Feel Good	из к/ф "Гарфилд"	8314314	8314315	8314313	8314276
Из к/ф "Тот самый Мюнхгаузен"		8315705	8315706	8315707	8315826

Звонки MP3!

Вытащи меня из штанов!	Прикольный звонок	8310227
Звонок из Кремля	Л. И. Брежнев (пародия)	8310246
Звонок с бандитской разборки	Прикольный звонок	8310241
Котёночек, ответь, пожалуйста...	Звонок от любимого парня	8310236
Кремль на проводе	М. С. Горбачев (пародия)	8310242
Привет, моя сладкая попка!	Звонок от любимого	8310237
Шантаж	Звонок от любимицы	8310240
Уважаемые россияне!	Б. Н. Ельцин (пародия)	8310243
Звонок с бандитской разборки	Прикольный звонок	8310241
Вытащи меня из штанов!	Прикольный звонок	8310227
Теща - очень опасный зверь...	Пародия "Растительная жизнь"	8310320
Надкусив яблоко...	Н. Дроздов (пародия)	8310314
Напитки покрепче	Звери	8310168
Опять звонит какой-то гад	Прикольный (пародия)	8310316
Позвонил я в дверь	Продвинутый дед	8310330
Соединить или не соединить?	Философский кот	8310360
Говорит Москва!	Прикольный звонок	8310232
Дзынь-дзынь	Звонкий голос	8310339

Отправьте SMS с кодом ВИДЕО или MP3 на номер 8887

КРУТЫЕ МУЛЬТЫ ДЛЯ КРУТЫХ МОБИЛ

ВИДЕОРОЛИКИ

КАК ЗАКАЗАТЬ ВИДЕО ИЛИ MP3-ЗВОНОК?

1. Отправьте SMS-сообщение с выбранным кодом MP3-звонка или видео на номер: **8887**
2. Через некоторое время на телефон придёт SMS-сообщение со ссылкой.

Внимание! Для получения MP3-звонка или видео необходимо подключить услугу WAP/GPRS у своего оператора. Ссылка действительна в течение 24 часов с момента получения. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность

Стоимость запроса на номер 8887: «Билайн», МегаФон (Москва, Центр), НТК, БайкалВестКом, ЮУСТ, МТС (Омск, Новосибирск, Хабаровск), МТС на Урале, Индиго GSM(В.Новгород) - 2 у.е. (без НДС). МТС (Москва, С.-Петербург, Барнаул), РеКом, МТС на Амуре, МТС на Дону, МТС Удмуртия, Теле2, Сахалинский GSM - 1,9 у.е. (без НДС). МТС на Кубани - 65,30 руб. (с НДС). МегаФон (Кавказ, Центр*, Новосибирск, Хабаровск, Поволжье, СМАРТС (Пенза GSM, Астрахань GSM, Волгоград GSM), Индиго GSM (Республика Коми, Чувашия), Уралсвязьинформ - 66 руб. (с НДС).
* Белгород, Воронеж, Липецк, Тамбов

СОВМЕСТИМОСТЬ ТЕЛЕФОНОВ

MP3-ЗВОНКИ **Nokia:** 6230, 7610, 7260; **Sony Ericsson:** P800, K700, K500i, P900, S700; **Motorola:** E398, V220, C650, V180, V3, V80, V600, V500, V535, V300; **Alcatel:** OT756;

ВИДЕО **Nokia:** 6230, 7610, 7260; **Sony Ericsson:** P800, K700i, K500i, P900, S700i; **Motorola:** V535, V620, V3, E398

НАЙДИ ЛЮБОВЬ

отправь SMS-кой слово MANiA на номер: **8888**

NEW!!! ТЕПЕРЬ - С ФОТОГРАФИЯМИ

Стоимость SMS (без НДС) на номер 8888: МТС*, МегаФон* - $0,08; «Билайн» - $0,15; СКАЙЛИНК, Теле2, НТК, Сахалинский GSM, Индиго GSM(В.Новгород) - [illegible]; ЮУСТ - 0,08$; БайкалВестКом - 0,09$; Енисей-Телеком - 0,10$ СМАРТС, Индиго GSM (Коми, Чувашия), Мотив, Уралсвязьинформ - 1,5 руб (с НДС); Уральский GSM - 2 руб (с НДС).
Все входящие SMS - бесплатны.
*Стоимости указаны для Москвы и МО.
Стоимость услуги в регионах узнай у своего оператора.

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ - ПРИЗЫ МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ voxtel

КАК ЗАКАЗАТЬ КАРТИНКУ ИЛИ МЕЛОДИЮ?

1. Отправьте SMS-сообщение с кодом выбранной картинки или мелодии на номер **8881**
2. Через некоторое время на телефон придёт SMS-сообщение с картинкой/мелодией (ссылка на картинку/мелодию)

Служба поддержки: (095) 115-97-77 (10:00-19:00 по будням); e-mail: hotline@nikita.ru

Внимание! Для получения полифонической мелодии, цветной картинки или Java-игры необходимо подключить WAP/GPRS или Internet/GPRS (в зависимости от модели телефона) у своего оператора. Ссылка действительна в течение 24 часов с момента получения. В случае ошибочного запроса услуга будет считаться оказанной. Актуальность представленной информации гарантируется в течение двух месяцев со дня публикации.

Стоимость запроса на номер 8881: «Билайн»; МТС*; МегаФон (Москва, Центр, С.-Петербург); ЮУСТ; БайкалВестКом; Сахалинский GSM, НТК, Енисей-Телеком, Теле2**, ИндигоGSM(В.Новгород) - 0,99$ (без НДС); МегаФон (Поволжье, Сибирь, Урал, Кавказ, Дальний Восток, Центр***), СМАРТС, Уральский GSM, Мотив, Уралсвязьинформ, Индиго GSM(Чувашия) - 33руб. (с НДС); МТС на Кубани - 34 руб. (с НДС); Индиго GSM(Коми, Архангельск) - 31 руб. (с НДС)

*Москва и МО, Оренбург, Курган, Н.Новгород, Пермь, Рязань, Самара, Саратов, Тамбов, Тверь, Тула, Тюмень, Ярославль, Владимир, Иваново, Калуга, Киров, Кострома, МТС в Удмуртии, МТС на Амуре, МТС на Дону, МТС в Новосибирске, МТС в С.-Петербурге, МТС-РеКом, МТС на Дальнем Востоке и в Восточной Сибири, МТС-Омск.
** Для абонентов Теле2: только черно-белые картинки и монофонические мелодии
*** Белгород, Воронеж, Липецк, Тамбов

Copyright: © 2005 Nikita. © Sony Music Entertainment (RUS). © BMG Russia.© Продюсерский центр Игоря Матвиенко © Первое Музыкальное издательство. © ООО "Мейнстрим Продакшн" 2005. © ООО "Шнурок". © Мегалайнер. © EMI Music Publishing Ltd. © SBA Music Publishing Ltd. © ТОБИАС. © Mobileap. © 2-group. © Слайд-шоу. © Антон Волков. Все права защищены. Упомянутые товарные знаки являются собственностью их владельцев.

СОВМЕСТИМОСТЬ ТЕЛЕФОНОВ

Мелодии звонка ПОЛИФОНИЯ **Nokia:** 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, N-Gage; **Siemens:** M55, MC60, S55, SL55, C55, ST60, A65; **Sony Ericsson:** T230, T610/T630, P800, P900, K700i Z200, K500i, Z600; **Samsung:** C100, C110, S200, S300, X100, S500, V200, D410, X450, E600, E710, X120, P730; **Motorola:** E398, C650, V180, V500; **Sagem:** myX-5m, myX-3; **LG:** T5100; **Sharp:** GF-E30, GF-F200, GX-E30, GX-L15, GX-F200 МОНОФОНИЯ **Nokia** (все, кроме: 5110); **Siemens:** A50/52/55/57, C45/55/60, MC60, ME45, MT50, S45/55, SL45i/55, S65, M65, C65, CX70; **Samsung:** C100, C110, S200, E600, M600, N620, R210s, S300, X450, E710, E630, E330, P730; **LG:** 1600 EMS-МЕЛОДИИ **Siemens:** S55, A50, S65, M65, A57, CX70; **Samsung:** C100, C110, S200, S300, X450, E600, E710, E100, E630, E330, X120, A800, D500; **LG:** G5310, 1600, 7100, T5100, F2100, C1100; **Alcatel:** OT535; **Sony Ericsson:** T100, T610, P800, K700i, T68i, T200, Z200, K500i, Z600, T290i; **Motorola:** C350, C380, T720, V150, V300, V500, E398, V220, C650, C156, C155, E365, V171; **Philips:** 350, 855; **Pantech:** GB100, GF 200, G 500, G 900, G 600, GB300; **Fly sendo:** M550; **Panasonic** A200; **Voxtel:** V300

Цветные картинки: **Siemens:** M55, MC60, S55, SL55, S65, M65, C65, CX70, ST60; **Samsung:** C100, C110, S200, S300, X450, E600, E710, E630, E330, X120, E820, P730; **Sony Ericsson:** T230, T610/T630, P800, P900, K700i, T68i, Z200 K500i, Z600, T290i; **Motorola:** V150, C380, V300, V500, V180, C156, C155, V220, C650, V500, E365, V171; **Nokia:** 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, N-Gage; **Sagem:** myX-5m, myX-7, myX-3; **Panasonic:** A200; **LG:** G5310, 1600, 7100, F2100, C1100, T5100; **Pantech:** GB100, GF 200, G 500, G 900, G 600, GB300

Черно-белые картинки и открытки:
101x29 **Siemens:** A50/52/55/65, C45/55/60, MC60, ME45, MT50, S45/55, SL45i/55, S65, M65, C62, C65, CX70
72x28 **Nokia:** (все, кроме: 3110, 5110, 6110, 6150, 7110, 8110, 8910, 9110, 9210); **Samsung:** C100, E100, C110, S200, S300, N600, N620, R210s, X450, E600, E710, X120, P730; **Sony Ericsson:** Z600, T610, K700i, T68i, T200, Z200, K500i, Z600; **Motorola:** C350, T720, V150, C156, C155, V220, C650, E365, V500; **LG:** 1600

КОДЕКС

Стандартные коды: Алексей Моисеев
Пасхалки и хинты: Евгений Колпаков

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего «~»), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить к российскому изданию.

АЛЬФА: антитеррор

Непосредственно во время игры (то есть после расстановки бойцов и первого хода) нажмите клавишу «~» (тильда) для вызова консоли. Введите команду **cheater on** для активации режима кодов. Теперь можно использовать следующие читы (вводятся все в той же консоли):

heal <ID бойца> <#> — подлечить выбранного персонажа на # очков. Например, команда **heal alfa_02 60000000** — вылечить Белого. Все ID бойцов можно найти в файле **alfa.bin**, который находится в папке **profiles\<ваш профиль>\history**.

gainxp <ID бойца> <#> — персонаж получает # очков опыта.

Gothic 2: Night of the Raven (Готика II: Ночь Ворона)

Вызовите экран с характеристиками персонажа (по умолчанию клавиша **C**) и введите любой из перечисленных ниже кодов, после чего закройте экран с характеристиками для активации введенного кода.

Примечание: при вводе чита окошко с характеристиками должно быть открыто. В некоторых кодах используется буква **C**, при нажатии на которую окно будет закрываться. В этом случае измените в опциях управление так, чтобы для вызова характеристик героя использовалась какая-нибудь другая клавиша.

CLERKS, **GERRET** — режим slo-mo;

CLOCK — в углу экрана появляются часы, показывающие игровое время;

EOWYN — при вводе этого кода рядом с NPC в левом верхнем углу экрана появляется стихотворение Толкина (на немецком);

GARFIELD — персонажи толстеют;

GODZILLA — все NPC становятся очень большими;

GUARDIAN — неуязвимость;

KINGKONG — NPC уменьшаются до размеров таракана;

GROMMIT — фигурки персонажей становятся плоскими;

MAITAI — убирает все текстуры. Вернуть их обратно можно, только перезапустив игру;

MARIN — дает один кусок руды;

MELVILLE — регенерация;

SHRIKE — NPC становятся похожими на дистрофиков;

SOUTHPARK — ускоряет персонажа;

TAKI — пополнение маны и здоровья;

SPY — показывает характеристики NPC, находящихся в пределах видимости;

DEFOE — «переселение» в NPC, находящегося в пределах видимости;

MARVIN — включает **Marvin mode**, в котором вам доступна консоль (клавиша **F2**). Наберите в консоли команду **insert armor**, и прямо перед вами появится небольшой мешок, где есть все имеющиеся в игре доспехи, включая Доспех Ворона.

Нажмите в режиме **Marvin mode** клавиши **Alt + E** — и появится окно со скрытыми настройками, которые можно изменять, вводя команды в консоль в нижней части экрана.

Singles 2: Triple Trouble (Singles 2: Любовь втроем)

Легкие деньги. Найдите в директории с игрой папку **config**, а в ней — файл **game.cfg**. Откройте его «Блокнотом», предварительно сняв в свойствах файла галочку с пункта «Только чтение», найдите строку **moneystart** и измените на **999999999** значение любого из полей **backyard**, **apartment** или **penthouse**. Сохраните изменения, после чего не забудьте поставить обратно галочку «Только чтение» в свойствах файла.

Открыть все режимы игры. В том же самом файле найдите в блоке **moneystart** строки **BackyardEnabled = false** и **PenthouseEnabled = false**. Замените слово «false» на слово «true» после знака «=».

Убрать цензуру. Ну и самое вкусное. Поищите в файле **game.cfg** раздел **pixelation** и приведите две нижеследующие строки к такому виду: **pixelate = true** и **fullPixelation = false**.

Stolen: Ограбление века

В главном меню нажмите следующие комбинации клавиш (нажимать надо быстро; запятые и плюсики вводить не надо):

] [Esc + вниз — открыть все уровни;

Вверх, **вниз**, **Esc + [** — открыть весь арт;

[ ] вниз, **вверх**, **Esc + влево** — большеголовые враги.

SWAT 4

В прошлом номере SWAT 4 уже упоминался на этих страницах, но с тех пор появилось несколько новых кодов.

Найдите файл swat4.ini в каталоге SWAT4/Content/System. Открывайте его «Блокнотом» (предварительно сделав резервную копию), ищите блок **[Engine.GameEngine]**, а в этом блоке — строку **EnableDevTools=False**. Перепишите ее как **EnableDevTools=True**. Сохраните изменения, загружайте игру и нажимайте ~ (тильда), чтобы открыть консоль для ввода кодов.

god — бессмертие;

ghost — прохождение сквозь стены;

SetJump # — изменить высоту прыжков (вместо # подставляйте свое число);

SetGravity # — изменить гравитацию (вместо # подставляйте свое число).

Xenus. Точка кипения

Вызовите консоль клавишей «~» (тильда) и вводите следующие коды:

addarmor # — дополнительная броня (вместо # следует набрать число от 1 до 99);

addhealth # — дополнительное здоровье (1—99);

addammo # — дополнительные боеприпасы (1—99).

Казаки 2: Наполеоновские войны

Нажмите **Enter** во время игры, введите любой из перечисленных ниже кодов, затем нажмите **Enter** еще раз для его активации.

scout — открыть всю карту;

reinforce — возможность расставлять юниты на карте, для чего после ввода кода необходимо нажать клавишу **P**, а после расстановки — **F9**;

deposits — получить по 50000 единиц каждого вида ресурсов;

lucky — аналогичен действию кодов **scout** и **reinforce**;

walkover — мгновенная победа.

EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть easter eggs, в переводе на русский — «пасхальные яйца».

Second Sight

Баскетбольный мяч

В самом начале уровня в сумасшедшем доме, когда вы должны спасти Джейн из плена, пройдите по двору чуть-чуть левее и откройте вторую по счету дверь в деревянном сарае. Внутри вы обнаружите не что иное, как баскетбольный мяч. При использовании телекинеза с этим мячом даже можно поиграть. За всю игру такой мяч встречается только один раз.

Пациенты психбольницы

После эпизода с библиотекой вы окажетесь в блоке для обычных (не буйных) пациентов. Один из психов заявит, что он должен спасти принцессу («*The princess! I must save the princess!*»). Наверное, бедняга переиграл в **Prince of Persia**.

У другого пациента еще более запущенный диагноз. Он утверждает, что не понимает, как сюда попал. «*Я был продюсером в игровой компании! Все шло так хорошо. Где планы моих проектов?*». Что ни говори, а компьютерные игры до добра не доведут.

Взаперти

Ближе к концу уровня **Madness** вы попадаете в зону повышенной безопасности (заключенные здесь сидят в помещениях с «мягкими» стенами). Зайдите в одну из камер, покиньте свое тело, вселитесь в какого-нибудь психа и закройте с его помощью дверь снаружи. Теперь возвращайтесь в родное тело. Вуаля — Ваттик в ловушке. Джон в этот момент скажет: «*Очень умно... И что мне теперь делать?*». Тем не менее выход есть. Через несколько секунд покажут скриптовую сценку, где один из сбежавших заключенных откроет вам камеру.

Игровой автомат

На уровне Reliance, как только выберетесь из вентиляции, идите к комнате, возле которой висит табличка «кладоваи» (с русским языком у разработчиков проблемы...). Вы увидите солдата, увлеченно режущегося на игровом автомате. Усыпите его дротиком и попробуйте сыграть сами. Игра напоминает ту космическую аркаду, о которой мы писали в прошлом номере.

Авторов!

Если попробуете настроить телевизор в комнате полковника, то вместо непонятных помех перед вами предстанут титры некоего фильма. Что интересно — имена там упоминаются вполне реальные, это разработчики Second Sight.

Спам

На уровне Conspiracy есть комната с двумя компьютерами. На одном из них установлен почтовый клиент, на другом — программа для просмотра видео. Если вы несколько раз включите/ выключите компьютер с почтовым клиентом, то при попытке проверить почту вам придет новое письмо. Прочитайте его — оказывается, это самый обычный спам. Что интересно, реклама приглашает нас посетить сайт студии **Free Radical Design** (***www.frd.co.uk***), которая, помимо рассылки спама, ведет еще несколько проектов. Например, Second Sight.

HyperChat

В самом начале третьего уровня наш герой открывает новую пси-способность — умение кидать во врагов прозрачными энергетическими шариками энергии — и тут же апробирует ее на ближайшем охраннике. После того как кончится скриптовая сцена, подойдите к его компьютеру и выйдите из системы наблюдения на рабочий стол. Нажмите на иконку со смайликом «;)» — запустится программа HyperChat v1.977, местный аналог ICQ. Оказывается, перед встречей с Джоном охранник трепался с некой Bunny. Последнее, что он написал: «Спускается лифт. Я не хочу, чтобы меня заметили отвлекающимся от работы». Через некоторое время девушка начнет волноваться: «куда ты делся?», «почему не отвечаешь?».

Критическая точка

В большинстве современных игр враги мгновенно отправляются в мир иной при знакомстве их головы с некоторым количеством свинца. В Second Sight разработчики изменили этой традиции. Попробуйте выстрелить противнику между ног. Он тут же выронит оружие и, помучавшись пару секунд, испустит дух.

SWAT 4

Old style

Каждый раз во время загрузки показывают ролик с логотипом разработчиков. Не торопитесь его прокручивать — через несколько секунд внешний вид логотипа немного изменится, появится строка для ввода команд, надпись «Sound: on» и количество набранных очков в верхнем левом углу — прямо как во времена игр для DOS.

Граффити

В миссии, где надо арестовать торговцев оружием, на стене напротив входной двери есть рожица с высунутым языком и крестиками вместо глаз. Фанаты рок-музыки сразу догадаются, что этот логотип принадлежит группе Nirvana (видимо, среди разработчиков есть ее фанаты).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Battlefield Vietnam

Садитесь в самолет (любой) и начинайте вертикально взлетать (ориентируясь по солнцу). Летите до упора, пока машина не врежется в невидимую преграду. В этот момент прыгайте из кабины, но парашют не раскрывайте. Сначала у пилота начнется озноб, затем он закричит, а потом... выпустит от страха газы.

Антон Ермишин и Роман Коблов (*kobum@mail.ru*)

Counter-Strike: Source

Чтобы добиться эффекта, продемонстрированного на скриншоте, введите **sv_cheats 1**, затем **bind g «give weapon_ak47»** (конечно, необязательно брать АК-47, можно использовать и другое оружие). После встаньте у края какой-нибудь возвышенности и нажимайте G до тех пор, пока вам это не надоест.

Таким способом, кстати, можно еще заложить несколько бомб одновременно: sv_cheats 1, потом **bind h «give weapon_c4»** — и минируешь хоть по посинения.

Максим Павлов (*pavlovm05@mail.ru*)

Half-Life 2

Консольные команды

Такой эффект можно получить, если пробить в консоли команду **impulse 81**(работает только в лицензионной версии). Попробуйте еще ввести **mat_wireframe 0/1** — текстуры сразу исчезнут и перед вами предстанут голые полигоны.

Doctor Breen (*Dr.Breen@rambler.ru*)

Gordon Freeman Rally 2005

Загрузите тот уровень, где доктор Кляйнер пытался телепортировать Фримена к Элай Вэнсу. Как вы, наверное, помните, в результате этого эксперимента Гордон чуть не оказался в пустыне. Так вот, эта пустыня — вполне самодостаточный уровень. Введите в консоли **sv_cheats 1**, затем **noclip**. Летите в самый верх карты — там и будет пустыня. Приземляйтесь, вырубайте noclip. Введите **impulse 82** для того, чтобы получить багги, и катайтесь себе на здоровье. Обратите внимание: вы не можете свалиться с края карты, поэтому не бойтесь использовать ускорение.

Похожую вещь на этой карте можно проделать и с катамараном. Рядом с пустыней (точнее, чуть ниже нее) расположено то озеро, где вас чуть не сожрала рыба при телепортировании. Спуститесь в него, вводите **impulse 83** — и перед вами появится катамаран.

Антон Демьянов (*demyanov87@mail.ru*)

Ролик в главном меню

Оказывается, если файл **hl2.exe** переименовать в **hl2 -steam -game hl2.exe**, то в главном меню вместо фона появится очень красивый ролик, да еще и со звуком.

Максим Бартенев (*b_maksim@pochta.ru*)

Nibiru: Messenger of the God

Nibiru — вторая игра от **Unknown Identity**, а первой была **Black Mirror**. Тот, кто играл в обе эти игры, сразу заметит много интересного. Во время инсталляции на одной из картинок видна гостиная. На стене висит портрет, а на столе стоит ваза. Точно такой же портрет был в Black Mirror (там он висел в кабинете Роберта). В самой игре этого портрета уже не будет, а на его месте появится какой-то плакат, а вот на столике вместо вазы будет стоять миска с яблоками — точно такая же была в столовой в «Черном зеркале» (Сэм еще брал оттуда миндальные конфетки). Вообще же одинаковых предметов можно найти очень много: кресло-качалка на чердаке в доме Барбары, подставка для газет (там же), свитки со стола в гостиной, карта в офисе. На рабочем столе Барбары лежит коробка Black Mirror. Коробку Black Mirror также можно заметить на прилавке возле киоска, но купить ее нельзя (*черт возьми, вот это наблюдательность! — **Прим. восхищ. ред.***)

Наташа aka Nat (*gattina4@rambler.ru*)

Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords

Когда главный герой покидает убежище джедайки Эйтрис (планета Тилос), на его корабле оказывается одна из девушек-эчани. Если попросить ее потренироваться с нами, она разденется вплоть до нижнего белья.

Наши призы

Все, чьи пасхалки или хинты опубликованы на окрестных страницах, награждаются дисками со стратегией «**Серп и молот**», изданной компанией **1С**.

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf** (только давайте описание как можно четче и понятнее), снимайте скриншот (в хорошем качестве — хотя бы 800*600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя, то, так уж и быть, не снимайте), запаковывайте скриншоты архиватором RAR и отправляйте нам. Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мб), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. Описания пасхалок и хинтов старайтесь давать четко и ясно, указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах «**КОДекса**» и конечно же увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. И еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу ***winner@igromania.ru***.

От редакции: возможно, это какой-то баг. Когда мы играли в KOTOR2, никаких эчани у нас на корабле не было.

Михаил Подрезов (*pms10@mail.ru*)

Star Wars: Republic Commando

На Кашиике (уровень **The Bodyguards**) можно найти генерала Гривуса. В том месте, где вы останавливаетесь у окна (через некоторое время на это окно прыгает дроид с силовым посохом), нажмите «'» (апостроф), введите в консоли код **Ghost** и летите сквозь окно к высокой фигуре в черном плаще (справа от корабля). Это и будет Гривус — один из ключевых персонажей третьего Эпизода.

Эльчин Ахмедов (*grievous@list.ru*)

Star Wars: Jedi Knight 2: Lady Jedi

Обычно мы не публикуем пасхалки из модов, но здесь случай особый. Будучи в борделе, идите по правой лестнице к предпоследней двери. Возле нее вы услышите странные звуки. Откройте консоль, наберите код **noclip** и после этого загляните в комнату. Там вы увидите то, что показано на скриншоте.

Вадим Шишков (*shishok2005@mail.ru*)

Vampire: The Masquerade — Bloodlines

Если дать в больнице умирающей девушке напиться своей крови, то потом она найдет вас даже в другом городе. Уговорите ее, чтобы она отправилась к вам домой, расскажите, кто вы на самом деле. Затем попросите сменить одежду. После этого каждый раз, когда вы будете возвращаться к себе домой, ее одежда будет меняться.

DimkraSoft (*DimkraSoft@yandex.ru*)

ХИНТЫ

Half-Life 2

В миссиях, где надо, дожидаясь Эликс, отбиваться от солдат Combine, возьмите в руки автоматическую турель и бегайте вместе с ней. Преимуществ сразу несколько: турель хоть немного защищает от пуль, стреляет самостоятельно и к тому же обладает бесконечным боезапасом.

Антон К. (*antoniest@zmail.ru*)

Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords

Слепую девушку Визас можно заполучить в партию еще в самом начале игры. Для этого нужно полностью перейти на темную сторону (отредактировав savegame или с помощью кодов) до первого разговора с Крэей. Если вы используете редактор сохраненок, то выставьте напротив настройки **GoodEvil** значение 100. Если хотите действовать с помощью кодов, отыщите в папке с игрой файл **swkotor.ini** и добавьте в него после параметра **[Game Options]** строку **EnableCheats=1**. После запускайте игру, нажимайте «~» (тильда) и набирайте код **adddarkside (100)**. Во время беседы с Крэей отвечай ей как можно более грубо. По завершении разговора вам покажут ролик и заставят сразиться с Визас. Победить ее в честном бою практически невозможно, поскольку персонаж пока еще слабо развит — так что пользуйтесь кодами.

Алексей (*igromaer@pochta.ru*)

KODEX НА КОМПАКТАХ И DVD

Читерские программы

На **наших CD/DVD** в разделе «**КОДекс**» есть несколько читерских программ. Это: **CheMax** (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **Magic Trainer Creator** и **ArtMoney** (необходимы для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), а также **Game Audio Player**, **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Архив всех разделов **KODex** ищите в программе **GlobalMania**, которая находится на CD/DVD в разделе **«По журналу»**. Пользуйтесь на здоровье!

Сохранения

На диске этого номера выложены сохранения для следующих игр: **American Civil War: Gettysburg**, **Conspiracy: Weapons of Mass Destruction**, **Firefly Studios' Stronghold 2**, **Delta Force: Xtreme**, **Mythic Blades**, **Psychotoxic**, **S.C.S. Dangerous Waters**, **Singles 2: Triple Trouble**, **SWAT 4**, **Taxi 3: eXtreme Rush** и **Taxi Challenge Berlin**.

Трейнеры

На компактах и DVD в разделе «**КОДекс**» вы найдете трейнеры для следующих игр: **BreakQuest**, **Close Combat: First to Fight**, **Command & Conquer: Generals — Zero Hour**, **Conspiracy: Weapons of Mass Destruction**, **DOOM 3**, **DemonStar: Secret Mission 2**, **Dungeon Lords**, **Empire Earth II**, **Grand Theft Auto: San Andreas**, **Hearts of Iron 2**, **Heavyweight Thunder**, **Hitman: Contracts**, **Firefly Studios' Stronghold 2**, **Pariah**, **Psychonauts**, **Silent Hill 3**, **Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords**, **Star Wars: Republic Commando**, **Stronghold: Crusader**, **SWAT 4**, **The Settlers: Heritage of Kings** и «**Звездные волки**».

Бонусы

Помимо сохраненок, трейнеров и читерских программ, на нашем диске вы найдете патч для **SWAT 4**, позволяющий автоматически пропускать вступительные ролики; редакторы сохраненок для **Guardian** и **Restricted Area**; и полезный бонус по **Dungeon Lords** (карта города Fargrove).

mobile@igromania.ru

Игорь Варнавский

Мобильные новости

3D завоевывает мобильные телефоны

Скриншоты из новых игр Fishlabs.

Мобильные игры идут по тому же пути, что и компьютерные игры. Значительная часть разработчиков сейчас использует в своих проектах чужие движки: так дешевле, к тому же не надо писать их с нуля — достаточно адаптировать под свои нужды. Та же самая картина сейчас наблюдается и в мире мобильных игр. Например, компания **Fishlabs** (***www.fishlabs.net***) недавно объявила о своем новом 3D-движке **ABYSS** и предложила всем желающим лицензировать его. ABYSS уже используется в нескольких играх (**Cloud Commander 3D**, **Metal Spirit 3D**, **Motoraver 3D**, **Robot Alliance 3D**), до конца года выйдет еще ряд проектов (***www.infospaceinc.com***). Тем временем другая компания, **InfoSpace** (***www.infospaceinc.com***), анонсировала технологию, при помощи которой можно делать трехмерные игры даже для тех телефонов, которые вообще не подозревают о 3D-Java — достаточно поддержки J2ME. Движок, изготовленный на базе этой технологии, поддерживает даже физическую модель и текстуры высокого разрешения.

3D на мобильные телефоны всеми силами продвигает и **NVIDIA**, которая организовала конкурс на лучшую идею для трехмерной игры. С победителем (результаты конкурса огласят в феврале 2006 года) будет заключен контракт на разработку этой самой игры.

N-Gage теперь совместим со смартфонами Nokia

Такую графику на N-Gage обещают уже в следующем году.

Пометавшись какое-то время, **Nokia** все-таки сделала игры для N-Gage совместимыми с ее же смартфонами (начиная с моделей 6680 и 6630). Это, конечно, шаг отчаяния: пока PSP и Nintendo DS расходятся сумасшедшими тиражами, коробки с N-Gage пылятся на магазинных полках. Впрочем, толку от этого решения будет немного: запускать игры для «Гаги» на смартфонах Nokia было не так уж трудно и раньше. Тем не менее финны сдаваться не собираются: на 2007 год запланирован запуск N-Gage 2. Только вспомнит ли кто-нибудь к тому времени про этот несчастный игрофон?

PSP-порно

Огромный экран, отличное изображение и звук, мобильность — все условия для комфортабельного... э-э-э... просмотра порно.

Если вы до сих пор сомневались, покупать ли PSP или отложить деньги на что-то более существенное, то теперь все ваши сомнения должны уйти прочь: на этой консоли появилось порно! Первые порнофильмы на UMD будут выпущены в Японии уже в начале этого года, за ними наверняка последуют американские и европейские аналоги (японское порно довольно скучное, западное интереснее). Впрочем, насладиться «клубничкой» на PSP можно и сейчас — нужно всего лишь записать на жесткий диск фильм, перекодировать его (чтобы места меньше занимал — приставка принимает только Memory Stick) и залить на консоль при помощи «палочки памяти».

WAP.IGROMANIA.RU

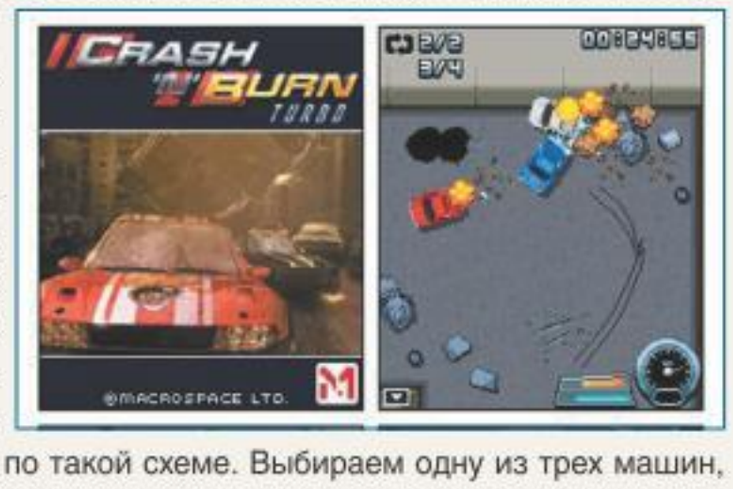
На нашем **wap-сайте** вы можете найти свежие игровые и железные новости, информацию обо всех журналах нашего издательства, бесплатные логотипы наших журналов и много другое! Велкам!

Алексей Моисеев

Мобильные игры

Crash'N'Burn Turbo

Жанр: Гонки ★ **Разработчик:** Macrospace ★ **Платформа:** J2ME ★ **Похожесть:** Hovercraft Racers, Alonco Racing ★ **Размер:** 59-167 Кб



Народная разработческая мудрость гласит, что, если хочешь сделать успешную игру, надо взять гонки и смешать их в равной пропорции с экшеном — сочетание получается беспроигрышное. **Crash'N'Burn Turbo** сделана именно по такой схеме. Выбираем одну из трех машин, красим ее в понравившийся цвет — и вперед, на завоевание титула самого крутого гонщика города. Впрочем, перед тем как приступить к прохождению чемпионатов (коих здесь шесть), можно потренироваться в одиночных заездах на любой из доступных на данный момент трасс.

Сами гонки проходят следующим образом: все пихаются, толкаются, периодически натыкаются на разбросанный по дороге мусор и всеми доступными средствами пытаются прийти к финишу первыми. Правда, если пихаться, толкаться и натыкаться слишком часто, до финиша можно и не доехать: машина просто-напросто развалится на части от полученных повреждений. Ну, а если доехали, да еще и чемпионат выиграли, то милости просим на новые трассы. Набранные во время гонок очки помещаются в онлайновую таблицу рекордов.

Рейтинг: ■■■■□ **4/5**

Доступно для: Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610. **Motorola** E398, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V600, V80. **Siemens** CX065, CX65, CXT65, CXV65, M65, S65. **Sony Ericsson** F500, K500, Z1010.

Fantasy Warrior 2: Good
Fantasy Warrior 2: Evil

Жанр: RPG ★ **Разработчик:** Sumea ★ **Платформа:** J2ME ★ **Похожесть:** Fantasy Warrior, Warriors Chronicle, Forsaken Fortress ★ **Размер:** 63-192 Кб

Продолжение ролевой игры **Fantasy Warrior**, причем сразу в двух вариантах. Сюжет **Fantasy Warrior 2: Good** начинается сразу после окончания первой части игры. Напомним, что там некий парень по имени Ренто занимался поиском своей похищенной сестры. Его предприятие увенчалось успехом, но по ходу дела на свободу вырвался повелитель демонов Девин. Теперь Ренто предстоит разыскать четырех волшебников, ранее запечатавших демона, дабы спасти свой мир.

Игра не слишком сильно изменилась по сравнению с оригиналом: та же умильная графика, стилизованная под приставочные RPG шестнадцатибитной эры, та же боевая система. Как только Ренто встречает врага, действие переносится на отдельный экран и начинается бой в реальном времени. Чтобы ударить монстра, нужно всего лишь подбежать к нему, а уж Ренто сам найдет, куда приложиться мечом. Просто, увлекательно и почти гениально.

По завершении боя Ренто получает опыт и деньги. Первый, понятное дело, нужен для повышения уровня и характеристик героя, а на золотые монеты можно купить лечебное зелье или улучшить оружие.

В **Fantasy Warrior 2: Evil** игра ведется уже по ту сторону баррикад — от лица вампирши Веры. Геймплей практически тот же, только сюжет и локации уже немного другие. Обе игры не очень длинные, прохождение каждой из них займет часа два.

Рейтинг: ■■■■■ **5/5**

Обе игры доступны для: Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6620, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250,

7250i, 7260, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD. **Motorola** A835, A925, C650, C975, E1000, S700, V600. **LG** U8110. **NEC** E616. **O2** X1, X2. **Sagem** MYV65. **Samsung** E600, E630, E700, E710. **Sharp** GX10, GX20, GX22, TM100. **Siemens** C65, CX65, SL55, SX1. **Sony Ericsson** K500, T610, T630, Z1010, Z600. **Помимо того, Fantasy Warrior 2: Evil доступна для: Nokia** 3600, 3620. **Samsung** Z105. **Sharp** GX15, GX30.

Metal Unit

Жанр: Онлайновая пошаговая стратегия ★ **Разработчик:** Telcogames ★ **Платформа:** J2ME ★ **Похожесть:** Не наблюдается ★ **Размер:** 63-97 Кб

Давно известно, что играть с живым соперником намного интереснее, нежели с бездушным AI. Однако в мобильных играх сетевой режим встречается далеко не всегда. **Telcogames** пошла против этого правила и сделала все наоборот: начисто лишила **Metal Unit** однопользовательского режима.

Перед нами пошаговая стратегия с боевыми роботами в главных ролях. Сражаться можно только в онлайне, для чего сначала нужно зарегистрироваться на игровом сервере. Делается это прямо в игре: вводишь имя и пароль, и через несколько секунд можно присоединиться к баталиям. Выбираем приглянувшегося робота (различаются они, помимо внешнего вида, толщиной брони, скоростью передвижения и вооружением), посылаем запрос любому из доступных в данный момент игроков — и в бой.

Сражения идут один на один, изначально вам неизвестно расположение противника (а ему — ваше), так что первостепенной задачей становится его обнаружение. В этом помогут специальные зонды. Как только враг найден, его нужно немедленно уничтожать. Каждый вид оружия обладает определенным радиусом действия стрельбы. Дистанция полета снаряда задается почти так же, как в **Worms**, то есть «на глазок» при помощи шкалы-бегунка. Чем точнее будет ваш выстрел, тем большие повреждения получит робот противника.

Рейтинг: ■■■■□ **4/5**

Доступно для: Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6260, 6310, 6310i, 6585, 6610, 6620, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD.

Monopoly Tycoon

Жанр: Стратегия ★ **Разработчик:** Telcogames ★ **Платформа:** J2ME ★ **Похожесть:** Oil Wars ★ **Размер:** 58-192 Кб

Классическая настольная «Монополия» в слегка измененном виде добралась до наших с вами мобильных палестин. Цель осталась прежней: заработать больше всех и обанкротить конкурентов. А вот механика игры немного изменилась. Забудьте о бросании кубиков и передвижении разноцветных фишек. За один день игрового времени вы можете возвести на своей территории какое-нибудь одно заведение, наладить его работу и поучаствовать в аукционе за еще не занятые участки (на одних можно строить здания, другие увеличивают доход).

Рейтинг: ■■■■□ **4/5**

Доступно для: Nokia 3100, 3120, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6630, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, N-Gage. **Sagem** MYV55, MYV65, MYV75, MYX52, MYX7, my C4. **Samsung** E300, E310, E700, E710, E810, E820, X460. **Sharp** GX10, GX15, GX20, GX25, GX30. **Siemens** C65, CX65, M65, S65. **Sony Ericsson** F500, K300, K500, T610, T630, Z600.

Predator

Жанр: Action ★ **Разработчик:** Indiagames ★ **Платформа:** J2ME ★ **Похожесть:** Claustrophobia, Alien Warfare ★ **Размер:** 64-158 Кб

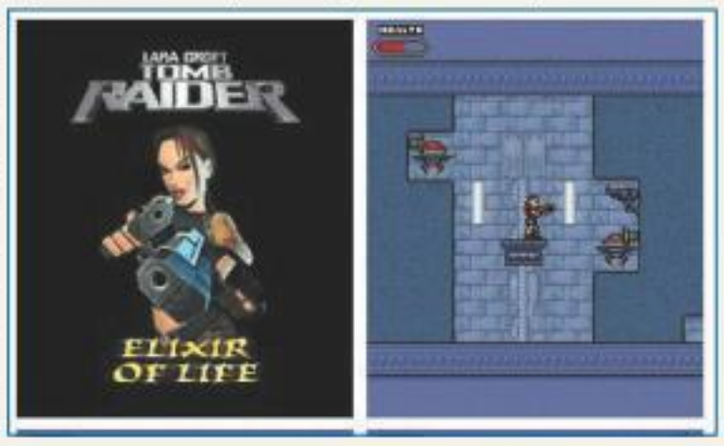
Раса Хищников снова выходит на охоту, и выбрана для этого снова Земля. После жесткой посадки в джунглях Южной Америки Хищник отправляется за добычей. Помимо собственных когтей в его арсенале плазменное ружье и метательные диски, способные рассечь на две половинки сразу несколько близстоящих врагов. Как и в одноименном фильме, Хищник может на некоторое время стать невидимым. Неторопливо пополняя мешок с трофеями и попутно уничтожая защитные сооружения жалких человечишек, нам и предстоит проковылять восемь уровней игры. Где-то к третьему уже становится скучно.

Рейтинг: ■■■□□ **3/5**

Доступно для: Nokia 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD. **Motorola** C650, V300, V525, V600, V80. **Samsung** E700, E710. **Sharp** GX10, GX12, GX15, GX20, GX30, GZ100. **Sony Ericsson** K500i, Z1010.

Tomb Raider 1-3

Жанр: Аркада ★ **Разработчик:** Elkware ★ **Платформа:** J2ME ★ **Похожесть:** Buffy — The Vampire Slayer ★ **Размер:** 78-140 Кб



Лара все никак не успокоится и продолжает искать приключений на свою аппетитную (по мнению многих особей мужского пола) пятую точку. Пусть вас не путают цифры в названиях: фактически это одна и та же игра с общим сюжетом, разделенная на три части. В каждой из них Ларе необходимо найти какой-нибудь артефакт по заказу некоего анонима, для чего придется изрядно побегать, попрыгать и сунуть свой любопытный носик в каждую щелочку. Как и компьютерный аналог, мобильная мисс Крофт умеет передвигать тяжеленные блоки, нажимать на рычаги и отстреливать врагов из пистолетов.

Рейтинг: ■■■■□ **4/5**

Все три игры доступны для: Nokia 3650, 6260, 6600, 6620, 6670, 7610, 7650. **Motorola** C650, T720, T720i, T722i, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V600. **Alcatel** 735i. **Panasonic** X60. **Sagem** MYV55, MYV65, MYV75. **Samsung** Z100, Z105, Z107. **Sharp** GX10, GX10i, GX20, GX22, GX25, GX30. **Помимо того, Tomb Raider: The Osiris Codex доступна для: Sony Ericsson** K700i, T610, T616, T618, V800, Z1010, Z600.

КАК ПРИОБРЕСТИ ИГРУ?

Игра	Код	Цена
Crash'N'Burn Turbo	974356900247	2
Fantasy Warrior 2: Good	976217800247	3
Fantasy Warrior 2: Evil	976198500247	3
Metal Unit	975732300247	3
Monopoly Tycoon	976448800247	5
Predator	976131500247	5

Контент-провайдером игр для мобильных телефонов выступает компания PlayMobile.

Для того чтобы заказать игру, отправьте одно SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер 3010, если игра стоит $2, и два SMS-сообщения с кодом игры на тот же номер, если ее стоимость равна $4. Вы получите ответную SMS, содержащую в себе информацию о заказе и уникальную ссылку на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна **в течение 24 часов** с момента первого вашего к ней обращения. Вам нужно будет пройти по этой ссылке и закачать игру через WAP-соединение. Оплата происходит одновременно с отправкой вами SMS на короткий номер **3010**.

Если у вас возникли сложности с загрузкой игры, обратитесь в службу техподдержки **PlayMobile**: ***support@playmobile.ru***.

Петр Тюленев,
Антон Курин, Николай Пегасов

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

«Небожители» — новая ККИ

Страницы истории. 2002 год. Отпечатаны первые карты первой отечественной ККИ «Война». 2003 год. Выходит первый сет второй российской ККИ — «Берсерк». 2005 год. В продаже появляется третья наша ККИ — «Небожители».

Что-то подобное будет написано лет через сто в монументальном исследовании «История некомпьютерных игр в России». Ну, а раз текущий год войдет в эту самую историю именно «Небожителями», посмотрим на них: сегодня издалека, а через месяц — попристальнее.

«Небожители» — совместное детище новосибирской «Студии Электронных Развлечений» (разработка концепции, механики, карт) и московской «Студии Артемия Лебедева» (иллюстрации и дизайн). Это фэнтезийная ККИ из разряда мэджиковых — с заклинаниями и существами, маной и сражениями. Вместе с тем в «Небожителей» встроены элементы других игр, что в сумме дает более или менее оригинальный продукт.

Первый сет игры, «Альфа», состоит из 199 карт. Они распространяются в четырех разных стартовых наборах (по 56 карт плюс фишки маны) и 15-карточных бустерах со случайным подбором карт. Распространяются «Небожители» компанией «Саргона» — ищите их там, где можно купить Magic The Gathering, Dungeons & Dragons и прочие некомпьютерные игры.

Magic The Gathering

Май для фанатов «Магии» полон открытий, а для профессионалов стал периодом отдыха. Первым делом надо отметить выход **Saviors of Kamigawa** — последний сет в **Kamigawa**-блоке. Две недели пререлизных турниров в традиционном формате *Sealed Deck* и постепенно набирающем у нас популярность *Team Sealed Trios* дали возможность вдоволь наиграться всем желающим. Подробный обзор сета читайте на диске.

Magic Invitational, вновь проходивший в **Magic Online** и приуроченный к выставке компьютерных игр E3, состоялся в период с 17 по 20 мая. Этот турнир собирает самых популярных и знаменитых магических игроков, а порой и писателей, со всего мира, чтобы они сражались друг с другом в самых забавных и непредсказуемых форматах за звание победителя. В этот раз победа досталась малазийцу Терри Соху. Как все это происходило, можно посмотреть в специальной комнате в **Magic Online**.

Единственный **Grand Prix**, прошедший в этом месяце, состоялся в японском городе Матсуяме. Формат турнира — *Kamigawa Limited*. Первое место занял Акира Асахара, доказавший, что главное в «Магии» — это не суперколода и количество про-тур-очков, а умение играть и вера в победу! Более подробную информацию об этих турнирах вы найдете на диске.

Dungeons & Dragons

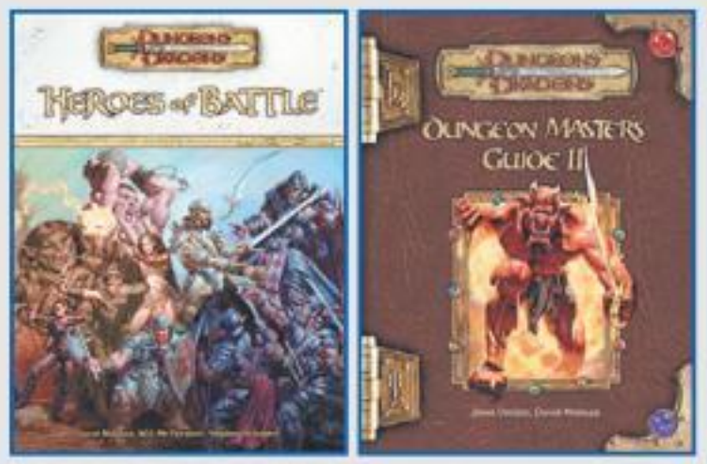
Популярная ролевая игра обзавелась несколькими дополнениями. Линейка книг о мире «Забытых королевств» удлинилась за счет **City of Splendors: Waterdeep**. Глубоководье (именно так переводят Waterdeep в отечественном худлите по «Забытым королевствам») — самый крупный город на планете Ториль. В нем, в частности, развивалось действие таких известных компьютерных RPG, как **Eye of the Beholder** и **Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark**. Новый путеводитель по знаменитому фэнтезийному мегаполису содержит информацию о ранее неизвестных героях, опасных локациях, полезных магазинах, а также дополнения к правилам D&D.

Вторая книга по тому же миру — **Champions of Ruin** — посвящена самым зловещим NPC и тайным организациям Фэйруна. Если Мастеру понадобятся антигерои, то здесь он их найдет в избытке. В обоих руководствах по 160 страниц, а для их приобретения стоит заготовить по 30 баксов.

Heroes of Battle — книга, которая поможет отыгрывать полномасштабные сражения. Описания осадных орудий, групповых тактических приемов, боевых отрядов разных рас и народностей занимают 160 страниц и оцениваются в те же 30 долларов.

Наконец, наиболее интересным новым D&D-изданием стал **Dungeon Master's Guide II**. Да-да, это дополнение к одной из трех главных книг правил (PHB, DMG, MM). И если тому, что у Monster Manual родилось уже два сиквела, мы не удивляемся, то продолжение руководства для Мастера не могло не заинтриговать ролевую общественность.

Что же помещается на 288 страницах мануала? В основном — пространные рас-



суждения о теории ведения, «мастерения» RPG вообще и D&D в частности. Разбираются многочисленные вопросы, которые возникают у начинающих DM'ов, даются рекомендации по преодолению трудностей, и даже приводятся подробные описания структуры средневекового общества. Опытным игрокам и Мастерам эти тексты вряд ли пригодятся.

Из практических сторон руководства отметим таблицы случайно встречающихся монстров (для разных типов ландшафта и климата), правила создания престиж-классов, волшебные локации, коллекцию ловушек, детализированный город Салтмарш (знакомый еще по изданиям первой редакции системы). Стоит ли это разношерстное хозяйство 40 долларов, которые просят за **DMG2**, — решать игрокам.

e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

MAGIC THE GATHERING
SAVIORS OF KAMIGAWA

Жанр: **коллекционная карточная игра** ■ *Производитель:* **Wizards of the Coast** ■ *Дистрибьютор:* **Саргона** ■ *Сайты:* **www.wizards.com, www.sargona.ru** ■ *Количество игроков:* **от 2** ■ *Длительность партии:* **от 10 минут** ■ *Язык игры:* **английский**

Выход последнего сета в **Kamigawa**-блоке обозначил сразу несколько событий. Во-первых, коллекционно-карточная игра **Magic The Gathering** получила 165 новых карт. Во-вторых, все игроки в «Магию» имеют теперь на те же 165 карт больше для создания колод в *Constructed*-форматах и полный блок в *Limited*. В-третьих, вселенная **Kamigawa** отныне закрыта, ибо выход следующего блока знаменует рождение нового мира!

Сет состоит из 55 *common*, 55 *uncommon* и 55 *rare*; в каждом цвете по 30 карт плюс 4 земли, 10 артефактов и одна многоцветная карта. Довольно стандартная раскладка, без перегибов на местах. К тому же имеются три новых механики: *sweep*, *channel* и *epic*. Первая позволяет за возврат в руку земель соответствующего типа получать нужный эффект — например, вернув в руку X **Plains**, вы раскачаете своих существ на +X/+X до конца хода. *Channel* — это активируемое свойство карты в руке. За ее сброс и доплату маны вы получаете возможность однократно активировать способность карты, сходную со способностью сбрасываемого существа. Например, сбросив **Ghost-Lit Nourisher** и доплатив 3G, можно раскачать нужное существо на +4/+4. *Epic* — это самая оригинальная механика. Сыграв заклинание со свойством epic, игрок до конца партии не может больше играть никаких заклинаний, но зато в начале каждого своего *upkeep* он играет копию этого эпического заклинания. Старые механики, такие как *soulshift*, *bushido* и *splice*, остались и в этом сете.

Новый *Limited* — пока не слишком изведанная земля. Однако так как именно в этом формате предстоит играть **Национальные чемпионаты**, разузнать что да как просто необходимо. Совсем другое дело — *Constructed*. С одной стороны, есть *Kamigawa Block Constructed*, в котором нам предстоит играть квалификационный сезон в июле-августе. Там изменения будут наиболее существенными. При этом за данный формат вряд ли возьмутся серьезные профессионалы — у них сейчас совсем другие приоритеты. Так что *Kamigawa Block Constructed* остается на откуп любителям. С другой стороны, есть *Standard Constructed*, а в этом формате пройдут большинство **National Qualifiers** этого года. Да и сами **Национальные чемпионаты** поменяют в составах колод 8-ю Базовую Редакцию на 9-ю, что может быть не столь существенным в плане метагейма и построения колод. И напоследок, есть *Extended*, который будет изменен новым сетом в наименьшей степени. Вот этот формат как раз и остается для суровых профессионалов — им ведь играть **Чемпионат мира**!

Итак, первым делом мы рассмотрим новые механики. Появится ли новая *affinity* или *madness*? Однозначно нет. Но некоторые перспективы, безусловно, остаются. Затем пойдет обзор *Limited*. Насколько сильно сет повлияет на баланс цветов, как новые карты смотрятся на фоне старых, прорежутся ли новые стратегии? Тактику победы не гарантирую, но общее впечатление будет сформировано. Далее следует обзор *Standard Constructed* и *Kamigawa Block Constructed* с традиционным топ 10 от Кая Бадде. Эти карты, может, и не станут колодообразующими, да и вообще могут не сыграть в новом формате, но внимание на них все равно стоит обратить. Тем более если сам Бадде говорит, что они достойны того! И на закуску вас ожидает общее впечатление от этого сета и немного воспоминаний: на сколько баллов он смотрится на фоне таких своих предшественников, как **Fifth Dawn** и **Scourge,** и как ложится в общую канву **Kamigawa**-блока? ***Читайте полную версию статьи на диске***!

Антон Курин

Геймплей	(8)
Игровой мир	(7)
Художественный дизайн	(9)
Качество изготовления	(10)
Оригинальность	(7)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	8

На диске в разделе "Вне компьютера"

1. Vampire The Requiem. Базовые правила и вводное приключение.

2. Dungeons & Dragons. Новое официальное приключение и обои на рабочий стол.

3. d20 system. Выдержки из руководств от компании Paradigma.

5. AD&D Forgotten Realms. Регион Vilhon Reach.

5. Stratego Legends. Правила знаменитой стратегии.

6. «Небожители». Турнирные правила, компьютерная демо-версия, спойлер первого сета и обои на рабочий стол.

7. Magic The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила, спойлер сета Saviors of Kamigawa.

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Почти рад видеть всех вас, раскрывшими журнал на страницах «Почты». Рад — потому что печалиться, вроде, не с чего. Почти — потому что наше с вами рандеву сегодня будет недолгим. Коварная E3 толстопузым драконом спикировала с небес, нестрижеными когтями вцепилась в почтовую рубрику и разом вырвала из нее порядочный шмат мяса. Места на полновесные ментальные изыскания вкупе со стремительным проникновением стилом мысли в самые потайные уголки ваших извилин — элементарно не хватило.

Но, как верно догадывается меньшинство и нутром чуют остальные, мало — не значит плохо. А значит лишь, что объем сладкого сегодня будет меньше. Зато концентрация рафинада нами резко повышена: мы отобрали лучшие из лучших писем и ответили только на них. Мы, разумеется, всегда отвечаем только на лучшие, но эти — САМЫЕ лучшие.

Но и это еще не все. В сегодняшней «Почте» вас ждет МЕГАКОНКУРС. Поучаствовать может любой и конечно же каждый. Приз — весьма серьезный, поэтому не пропустите.

А теперь берите ножи и вилки, повязывайте салфетки на шею, надевайте подгузники... Мы начинаем.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Привет-привет, дорогие читатели. С момента выхода прошлого номера у нас тут произошло столько интересного, что так и хочется взять и посвятить описанию интересностей сразу несколько журнальных страниц. Но, как уже подметил Алексей, место у нас сегодня ограничено, да и писем на ящик ***mail@igromania.ru*** пришло столько, что мы еле-еле сумели их все прочитать к моменту сдачи номера. Зато сумели подготовить глобальный и, с нашей точки зрения, крайне интересный конкурс, а также раздобыть под него отличный приз.

Что особенно радует — все больше приходит писем интересных, содержательных, с аналитическими выкладками и развернутым разбором различных явлений околокомпьютерной жизни. Спасибо вам за это большое.

Рада, что начинание прошлого номера — ответ издателей компьютерных игр на один из ваших вопросов — вам понравилось. Об этом свидетельствует масса хвалебных отзывов. И пока я не выболтала все военные тайны (некоторые из которых будут реализованы уже в следующем номере), давайте переходить непосредственно к делу — к ответам на ваши письма и конкурсу.

ПИСЬМО НОМЕРА

КОНКУРС: ЖАНРОВЫЙ ВИНЕГРЕТ

Привет, Светлана. Привет, товарищ Макаренков! У меня к вам вопрос-удивление. Я играю на компьютере вот уже скоро 10 лет подряд. Обожаю самые разнообразные жанры — от стратегий до скоростных шутеров вроде «Пейнкиллер», постоянно читаю вас и слежу за всеми новинками в области игр, даже сам пробую делать свою игру по вашим руководствам в «Мастерской». Но вот что меня удивляет: неужели разработчики за все время существования компьютеров не могут придумать новый жанр?

Это что же получается — все жанры можно по пальцам двух рук пересчитать. Стратегии пошаговые и в реальном времени, стрелялки от первого и второго лица, аркадные и реалистичные симуляторы, раллийные симуляторы и аркадные гонки, что там еще остается? Ну, диггеры, тетрисы, арканоиды всякие и другие логические и развивающие игры не в счет, ведь там каждая отдельная игра — это целый жанр.

Да, еще есть спортивные симуляторы наподобие футбольных, хоккейных, горнолыжных, но они все довольно похожи между собой. Симуляторы охоты и рыбалки я за игры вообще не считаю. Вот и все. Получается, что жанров очень мало. Почему разработчики не придумают что-то новое? Неужели мысли девелоперов остановились и способны только двигаться по уже проложенному их предшественниками пути?

Вот такой у меня вопрос и некоторое сожаление. Спасибо за внимание, Николай Светлов (svetlov@inbox.com), Астрахань.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

По пальцам, говоришь? Двух рук, говоришь? У тебя пальцев-то сколько на руках? По всему выходит, что не по пять на одну лесозаготовку приходится, а чутку поболе. Сам считай. Стратегии пошаговые — раз. RTS — два. Action от первого и третьего лица — четыре. Ролевки и стоящие особняком MMORPG — уже шесть. Гоночные, спортивные и авиасимуляторы (даже если все их разнообразие за один жанр посчитать) — девять.

Автомобильные, гоночные, бегательные, плавательные и прочие аркады — это все разные жанры, но если уж ты настаиваешь, то давай обзовем их всех просто аркадами и посчитаем за один жанр, по-любому получается десять.

У меня пальцы на руках закончились. У тебя как? Еще остались? Тогда продолжаем считать. Логические игры (опять же, все скопом, хотя там поджанров хоть капслоком ешь) — одиннадцать. Всевозможные секс-игры и прочие XXX-приблуды — двенадцать. Экономические симы навроде «тикунов» — тринадцать.

Припиши ко всему перечисленному квесты — четырнадцать. Ставь галку на космосимах и лепи ворону на самобытных Sims-образных игрухах — шестнадцать. Worms помнишь? И «Скорчесов» до кучи? *«Дави на кнопку, Малыш!»* — семнадцать. Чтобы не думал, что уже из последнего пальца высасываю мыслю — файтинги. Это восемнадцать!

Жанр развивающих детских игр — девятнадцать. GTA и Mafia, однозначно, отдельный жанр на стыке action, гоночной аркады и глобального симулятора города — двадцать. Все, у меня и на ногах пальцы кончились. У тебя как? А то можно и продолжить...

Собственно, к чему я весь этот базар развел. Реально игровых жанров куда как много. То, что в игрожуре принято многие из них объединять и втискивать в рамки ничего не значащих определений, — так это дань удобству. Ну, удобно журналистам называть десяток совершенно непохожих друг на друга игр симуляторами. Всем, вроде, понятно, о чем речь, при этом никто не тонет в обилии спецтерминов. О том же, что симулятором при желании можно назвать практически любую игру — скромно так, но от этого не менее намеренно, забывается.

Ну чем, например, UT не симулятор от первого лица массовых зарубов на рокетлаунчерах и прочих стволах массового уничтожения?! А Warcraft III — типичнейший симулятор развития орочьей стаи, человеческого социума, нежити... Можно не продолжать? Идея ясна?

Если ты уже решил, что пропахал не ту борозду и сделал нелогичное умозаключение — то стоять бояться! Изрядная порция логики в твоих мыслях есть. Разработчикам действительно невыгодно (по слогам, чтобы все осознали важность момента, не-вы-год-но) придумывать и продвигать новые жанры!

Причин тому столько, что мама не горюй. Игры уже имеющихся жанров проще разрабатывать — хорошо известно, как это делать, знакомы все подводные камни и мели. Взял да и сделал за годик-полтора отличный клон. Срубил на этом звонкую монету.

Игра же нового жанра — еще не факт, что будет хорошо раскупаться. А ну как не угадаешь и выпустишь какой-нибудь симулятор кусачей блохи, который интересен только жителям республики Чад, где последнее время проблемы с инсектицидами? Популярность

же существующих жанров хорошо известна — аналитики свой хлеб не просто так жуют. А строить игру нового жанра — это ж настоящее мучение!

С чего начать? Как подступиться? И вообще у этой блохи физика должна быть реалистичной или аркадной?! Точность падения с высоты волоса сделать регулируемой или пускай случайно на лысину-уровень валится?! А кровь? Как блошка должна сосать кровь, чтобы игрокам было интересно? Как героиня BloodRayne, нежно обхватив перхотинку лапками? Или политкорректно — через трубочку?

И это только вершина айсберга вопросов, которые предстоит решить разработчикам, решившим сделать игру нового жанра. Вот и думайте — почему новые жанры появляются раз в десятилетие...

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Придумать игру нового жанра совсем несложно. Любой из вас может на досуге заняться креативом и мозговым штурмом и изобрести с десяток новых направлений. А вот сделать и продать такой продукт уже куда сложнее. Но если среди вас есть отчаянные, готовые попробовать себя на новом поприще и сделать пускай простенькую, но все же игру нового жанра, то вот вам несколько идей. Нестандартную идею с симулятором блохи Алексей уже упомянул. Дарю еще несколько.

1. Симулятор трамвая. Есть же симуляторы поездов, тут будет очень похоже. Регуляция скорости передвижения, продвинутый менеджминг билетов для оплаты проезда, элементы файтинга за освободившееся место с отрыванием пуговиц и конечностей агрессивным старушкам (полоска энергии в соответствующем режиме прилагается).

По аналогии можно сделать **симулятор троллейбуса**, а если немного переиначить идею, то получаются сумасшедшие **гонки на маршрутках** по тротуарам в центре, скажем, Москвы или Питера. А как вам идея **симулятора водителя состава метрополитена**? С бонусами за проезжание мимо нужной станции и ловкое прищемление пассажиров дверьми вагонов?

2. Гонки на магазинных тележках. Захватывающие заезды на магазинных тележках по территории универмага в лабиринте витрин. В роли копов секьюрити магазина.

3. Уход за огородом. В вашем распоряжении приусадебный участок на шесть соток. До наступления холодов необходимо взрастить на нем максимально большой урожай. По мере созревания различных культур придется отбивать атаки различных сельскохозяйственных вредителей и подкупать соседа дядю Ваню, чтобы он не подтопил ваши грядки новейшей поливальной машиной кустарного производства.

Можно продолжать до бесконечности, но сделать не только интересную по задумке, но еще и классную игру — очень сложно.

ПИСЬМО №1

НАДОЕДЛИВЫЕ ИГРЫ

Здравствуйте, уважаемая редакция «Игромании»! Возможно, моя тема не найдет у вас отклика, но все же я бы хотел высказаться. Начну с того, что я регулярно читаю ваш журнал. Также я — геймер с довольно большим стажем.

В последнее время в ваших публикациях стало проявляться открытое недовольство тематикой Второй мировой войны. Вы пишете, что у геймеров уже скоро поголовно начнется аллергия на такие игры. И, мол, вообще тема себя изжила и должна быть зарыта в землю даже без последних почестей. Но, простите меня, многим ли, кроме вашего редакционного состава, надоела эта тема? Я в этом не уверен, думаю — вы тоже.

Но зачем же тогда лить свою беспочвенную пропаганду со страниц глянцевого (уважаемого в России, кто спорит) журнала? Даже недавно отрецензированная Medal of Honor: Pacific Assault была обвинена в принадлежности к играм категории «про Вторую мировую»? Но стала ли действительно классная игра от этого хуже? Нет, нет и еще раз — нет!

А вот не надоели ли нам, геймерам, всяческого рода продукты про зомби, космос, пришельцев, террористов. Лично я

КОНКУРС! КОНКУРС!

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Вот так и рождаются конкурсы... Например, с какого-нибудь письма. Почему бы, собственно, нет? Хотите пораскинуть извилинами? Даем отмашку. Объявляем конкурс на самый оригинальный сценарий компьютерной игры нового жанра.

УСЛОВИЯ КОНКУРСА

Сценарий — это, конечно, громко сказано. Ограничим объем, ну, скажем, **1000 (одной тысячью) знаков**. Больше мы просто замучаемся читать. Меньше можно, больше — ни-ни.

В этой тысяче знаков вам необходимо кратко и по существу изложить концепцию игры нового, не существующего ранее жанра. Что это будет за игра, решать вам. Единственное ограничение — ваша фантазия! Чем понятней и детальней вы опишете игру нового жанра в рамках 1000 знаков текста, тем больше ваши шансы на победу.

Послания, состоящие из одного предложения, типа «Зверские баталии опарышей в навозной куче» рассматриваться не будут. Концепция должна быть изложена достаточно полно, с кратким описанием элементов геймплея. Стилистически правильное и веселое изложение идеи — чтобы читать было интересно — приветствуется, но не является главным. Иными словами — идея важнее красивого ее описания.

Введем еще одно важное ограничение, чтобы немного умерить вашу буйную фантазию. Игра, концепцию которой вы описываете, **должна быть играбельной**. Проверить это, разумеется, невозможно, но элементарной логикой мышления мы наделены. Поэтому какой-нибудь симулятор Эйфелевой башни, в котором главному герою-башне для достижения лучшего результата необходимо простоять без движения максимально длительный срок, в конкурсе не победит.

Для участия в конкурсе вам необходимо до **1 сентября сего года** (именно до этой даты продлится конкурс) прислать на ящик ***mail@igromania.ru*** письмо с заголовком «**Конкурс — Жанровый Винегрет**» (письма без правильно написанной темы рассмотрены не будут). К письму прикрепляете **txt-файл** (другие форматы крайне нежелательны) с вашим сценарием (не более 1000 знаков).

ПРИЗ В СТУДИЮ!

Поскольку конкурс весьма серьезный и требует изрядной сообразительности и таланта, то и приз у нас нешуточный. А именно — топовая графическая карта **MSI NX 6800GT-T2D256Ex**. Объяснять настоящим геймерам, что это за «монстр», не нужно, но для тех, кто не в курсе, поясняем — MSI NX 6800GT-T2D256Ex отличается великолепной производительностью, высоким качеством передачи изображения, наличием множества графических функций, богатым набором программного обеспечения, и в целом — лучше нее сейчас что-либо найти не так просто.

Читатель, занявший второе место, получит отличную **веб-камеру MSI StarCam**. Третье место — **набор лицензионных игр от «Игромании»**.

Призы (1-е и 2-е место) любезно предоставлены компанией **MSI** (официальный сайт — ***www.microstar.ru***).

больше устал от всяческой трухи по вселенной Star Wars (особенно последняя The Sith Lords — фу!!!), чем от игр про историю. Конечно, можно изменить подходы к геймплею, убрать заскриптованность и пр., но эти процедуры впору прописать и другим экшенам. Если можно, прошу прояснить ситуацию и обосновать вашу точку зрения. Dimas (x_d_x@mail.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Мнение, мягко говоря, неоднозначное. Недовольство некоторых авторов «Игромании» обилием игр про Вторую мировую, с одной стороны, исключительно индивидуальное. То есть это мнение вовсе не редакторское, а всего лишь авторское. Редакторы же не могут сказать компетентному автору: «*Товарищ, заканчивай уже писать, что слишком много игр про Вторую мировую выходит*». Всего лишь потому, что игр про нее выходит и правда весьма много, некоторые авторы уже устали отыгрывать одни и те же великие сражения.

Эпоха игровой индустрии знает немало, скажем так, пиков активности игр какой-то направленности. Это как с жанрами: сегодня популярно одно и на этом можно хорошо подзаработать. Но надо успеть, иначе завтра будет популярно совсем другое. Вот, например, два года назад было прямо-таки засилие игр sci-fi, а сегодня достойные поделки данной направленности весьма редки.

Авторы лишь констатируют факт, но никто никогда не снижает оценку игре за то, что она посвящена чрезмерно популярной на данной момент теме. Вот этого уже не позволят редакторы, да и сами авторы никогда такого не сделают, отлично понимая, что классная игра не виновата в том, что она про Вторую мировую или про зомби.

Вот мы плавно и подошли ко второму взгляду на вопрос. Вы же, уважаемый Dimas, в своем письме предлагаете от одной крайности обратиться к другой. Перестать говорить, что много игр про ВОВ, а начать заявлять, что много про вселенную «Звездных войн». При этом еще и называете подобные игры «трухой». Позволю себе не согласиться хотя бы потому, что я хоть и не могу сказать, что фанатка Star Wars, но очень уважаю вселенную и всех ее поклонников. Проработка мира и стилизация — на высочайшем уровне. Почему авторы не говорят, что игр по «Звездным войнам» выходит слишком много? Думаю, что лишь потому, что их сегодня выходит значительно меньше, чем про Великую Отечественную войну. Как только станет больше, станут говорить про «звездаков».

На мой взгляд, очень тонкий психологический момент. Нельзя описывать преимущества одного, попутно «опуская» другое: в этом случае видно, что вы отстаиваете свое мнение только потому, что сами являетесь фанатом чего-то еще. Объективности нет. Особенно применительно к «Звездным войнам».

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Света, спокойствие. Только спокойствие. Товарищ же сказал, что это его личное мнение. Вы еще подеритесь!

Раскрываю секрет, дописывая эти строки перед самой сдачей номера, когда Светы уже нет поблизости. По факту выхода журнала, очевидно, буду незамедлительно линчеван. Светлане нравятся «звездаки». Отсюда такая чувственность в ответе. Насколько знаю, не только все SW-фильмы отсмотрела, но и большинство игр отыграла. И шутки шутками, а это отчасти закономерность. Давно приметил, что девушки иногда очень неравнодушны к Star Wars. Причин тому, очевидно, несколько.

С одной стороны, отменная стилизация, а стиль — он дорогого стоит, и женское чутье безошибочно на него реагирует. С другой — все персонажи классические архетипы. Если говорить проще — поведение героев SW не только стилизовано, но и искусственно утрировано. Как бы если взрослый мужик-воин вдруг начал вести задушевные беседы или проявлять черты поведения ребенка. Женщин это цепляет (не иначе материнский инстинкт просыпается) не хуже, чем нас, мужиков, девушки и взрослые женщины с косичками и в школьной форме.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но... Далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

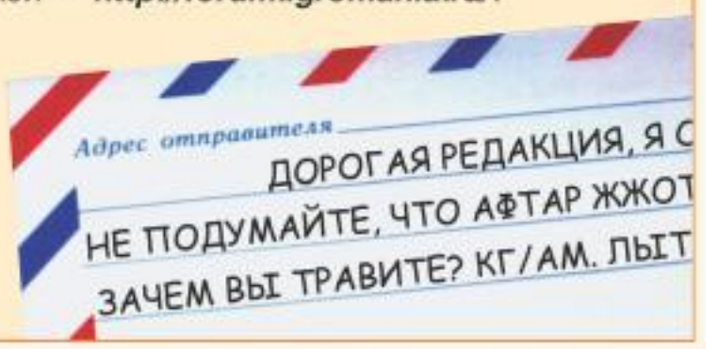
— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное письмо, заподозрив, что это спам или вирус. В частности — стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Вопрос «Игромании»: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо — не спам) или просто «**Игры и их влияние на психику**» (из контекста понятно, что это не спам).

— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже, если вы придумали, на ваш взгляд, очень интересную тему, пролистайте 3—4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

— Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 символов и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, то в теме письма обязательно укажите «**Рассказ читателя**».

— **Форум «Почта журнала»**. С недавнего времени на игроманском форуме заработала ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в журнале письма. Там же можно задать вопрос Светлане и мне. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru/***.



«БРЕЙК-ДАНС В ИГРАХ»

Залихватский брейк-данс в компьютерных играх от читателя FoXiK555 (FoXiK555@yandex.ru). Каунтеры и терроры отплясывают не хуже профессиональных танцоров.

ИТОГИ ПЕРВОАПРЕЛЬСКОГО КОНКУРСА

Собственно, друзья, настала пора раскрыть всю страшную правду о нашем первоапрельском конкурсе. Напомним, что в апрельском номере «**Игромании**» вам предлагалось найти все «шутки», которая ваша коварная дорогая редакция запрятала в номере. Писем пришло — ужас сколько, и читатели... господи, чего только вы ни принимали за розыгрыши, дорогие наши! А ведь на самом деле в апрельском номере всего-то было пять шуток. Во-первых, это, конечно же, ***огнетушитель ОП3(з) порошковый***, который внезапно стал редактором. Во-вторых, новость в «Горячей линии» о разработке эротического экшена ***Prince of Persia: Famme Fatale***, который, естественно, никогда никто и не думал разрабатывать. В-третьих, это сообщение об ужасном ***вирусе для виброманипуляторов***, которое было в «Железных новостях». В-четвертых, это статья о ***гондурасском интернет-спутнике*** из наших «Новостей интернета». И, наконец, в-пятых, — главная шутка, — ***на корешке обложки*** апрельского номера было написано «№3'2005» вместо «№4». А все остальное, что было в этом номере, чистая, друзья, правда.

Итак, читателем, который заметил практически все наши первоапрельские «подлянки», оказался **Владислав Сидихин** из подмосковного **Краснознаменска**. Владислав, обязательно свяжитесь с нами, подъезжайте в редакцию и получайте свой главный первоапрельский приз: *эксклюзивный набор из трех (!) порошковых огнетушителей ОП3(з)* с автографами практически всех сотрудников «Игромании»! Ну и в качестве утешительного подарка к набору огнетушителей — на выбор: *новейшую видеокарту*, *материнскую плату* или профессиональную *аудиосистему*.

До встречи в апреле следующего года!

Так что в будущем — отставить наезжать на «звездаков», а то Светлана вряд ли сможет адекватные ответы давать. По живому режете. В моем же присутствии не рекомендую резко высказываться о «Космических рейнджерах» — плохо закончится!

ПИСЬМО №2

ПЕРЕ-ИГРОМАНИЯ

Приветствую «Игроманию». Пишет вам ваш постоянный читатель. Дело в том, что я обычный, порядочный Геймер — играю по 8—10 часов в день. Но тут недавно я заболел какой-то страшной болезнью: я просто не могу играть в комп.

Мне надоело играть. Такого у меня еще не было. И вот я не знаю, как излечиться. Потому я и пишу вам с просьбой исцелить меня, назначить лекарство. Владик Героев (gadj_89@mail.ru).

И еще одно письмо на схожую тему:

Здравствуй, старая добрая «Игромания»! Много лет я любил тебя, уважал, с нетерпеньем ждал выхода. Я играл, играл в игры, и долгими зимними вечерами я зачитывался тобой, забывая о всех моих домашних делах. Но время шло, я взрослел, набирался опыта: мочил боссов, спасал мир, летал в другие миры. Я повидал мир со всех его сторон, был праведником и грешником, я убеждал, игнорировал, лгал, ставил в тупик... я устал быть богом...

С недавнего времени я обнаружил в себе очень странное чувство. Я перестал интересоваться играми, больше они меня не вдохновляют, все мне кажется трешем и халтурой, все приелось и надоело. Порой я покупаю ваш журнал, просматриваю его и с грустью осознаю, что здесь нет ничего интересного для меня ...НИЧЕГО! Во мне все чаще просыпается какая-то «предательская» (по-другому не назовешь) ностальгия по старым игрушкам, причем не ветхим, а тем, что вышли два-три года назад.

Я не испытываю удовольствия, играя в навороченный DOOM III или HALF-LIFE 2, мне нет дела до новых технологий, и еще мне все время кажется, что разработчики «перешивают» одни и те же игры, меняя лишь фантик. Не знаю, может, я старею..., но как объяснить это, если я даже не закончил школу! И сидя в своем одиннадцатом классе, я все больше мирюсь с мыслью — может, я выбыл? Может, ряды геймеров больше не для меня? Мне страшно думать об этом, но, боюсь, прошлого мне уже не вернуть.

P.S. Продолжаю покупать «Игроманию» и изменять привычке не собираюсь. Верещагин Андрей aka Veric (versusveric@mail.ru)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Это синдром антиигромании, а вернее — переигромании. Переиграли вы, батенька. Есть такой, похлеще меня бородатый анекдот. *«Жизнь как зебра. Черная полоска — белая — черная — белая — черная — белая — ж**а»*. В жизни часто так и есть на самом деле. Увлечение сменяется разочарованием, которое, в свою очередь, рискует вскоре снова метаморфизироваться в увлечение. От такая вот загогулина.

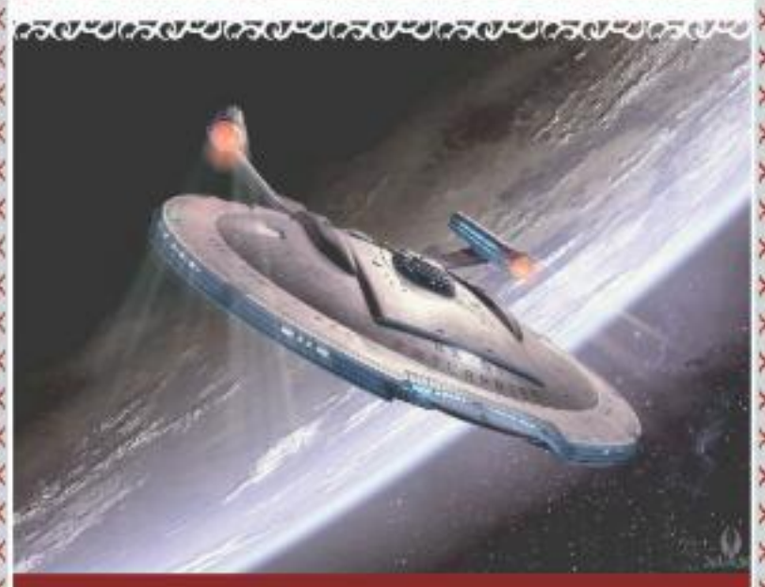
Если играть надоело, однозначно не стоит закалять себя утренней поркой перед монитором в духе: «Ах, шалунишка, не хочешь играть?! Ну давай еще разочек! Ну — Doom, ну — в Far Cry... ну — в диггер...».

Не играется — не играй. Переключись на другое занятие. Отдохни. Сходи в парк с собачкой погуляй. Нет собачки — научись вышивать крестиком. Запишись в секцию бальных единоборств и греко-римских танцев. Вступи в общество защиты прав невинно убиенных мух и тара-

www.mirf.ru

128 страниц фэнтези и фантастики
ЧИТАЙТЕ В ИЮЛЕ

МАГИЯ СМЕРТИ
Некромантия
и нежить



ЗВЕЗДНЫЙ ПУТЬ
На борту
"Энтерпрайза"

Аниме на DVD:
"Фантастические дни"
(2004 год)

ФУТБОЛЬНАЯ КОМАНДА «ИГРОМАНИЯ»

Вот и закончился футбольный год для ФК «Игромания». Каким он был? Ну, если учитывать, что это первый год жизни клуба, то десятое место — не так уж и плохо. Клуб за год окреп, сложился костяк команды. Показательно и то, что команда бескомпромиссна, за весь сезон был установлен только один ничейный результат. Для наглядности приводим таблицу результатов матчей.

Наша команда недавно выступила в Кубке в честь победы во Второй мировой войне. Кроме того, мы в этом турнире одержали одну победу над командой «Лейзман» и сыграли вничью с командой «Колхоз». К сожалению, в упорнейшей борьбе мы проиграли клубу «Неман» и не вышли из группы. Но за красивую игру наша команда была удостоена мини-кубка и награждена именными дипломами.

В оставшееся время до начала нового сезона — а он начнется в сентябре — нам предстоят тренировки и, конечно же, укрепление рядов новыми игроками. Так что если у вас есть желание и опыт игры в футбол, можете писать на ***football@igromania.ru***. Ждем вас на нашем сайте — ***fk.igromania.ru***.

ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ МАТЧЕЙ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1. Динамит	-X—	2:3	4:3	2:2	8:3	6:4	4:1	5:0	5:0	7:2	6:1	6:3	3:3	5:0	5:0	22:0
2. Поребух	5:0	-X—	1:3	7:2	4:2	3:3	2:3	4:3	5:0	3:1	3:1	5:0	6:0	5:0	9:1	8:0
3. РИА-Новости	0:10	3:3	-X—	1:1	1:2	1:5	2:2	7:2	12:4	5:0	3:3	3:1	4:1	5:0	5:0	4:2
4. Орбита	1:5	0:6	1:2	-X—	2:2	4:1	4:5	2:0	1:1	6:1	5:6	4:0	9:3	1:1	9:0	10:1
5. Бобр	0:6	1:1	1:2	2:5	-X—	3:3	2:3	2:0	5:5	7:3	2:0	1:0	2:1	5:0	5:0	10:3
6. Стандарт	2:5	5:0	0:0	3:1	0:3	-X—	1:1	4:2	1:2	4:1	5:0	2:2	5:0	2:5	0:5	8:3
7. Зоркий	1:3	2:6	1:3	0:3	2:2	2:3	-X—	0:3	5:0	5:0	4:3	1:2	2:0	5:0	6:0	5:1
8. Про100	4:3	5:0	3:5	3:5	4:1	5:2	0:1	-X—	2:3	7:0	3:3	4:1	2:4	0:0	5:7	3:0
9. ДИНПРО	4:9	3:4	0:5	0:5	2:1	2:1	1:5	0:5	-X—	10:2	2:4	0:5	0:5	7:1	5:0	8:2
10. Чукарички	3:12	2:4	2:6	1:1	0:9	0:1	3:1	2:4	4:2	-X—	5:0	5:1	2:3	6:2	5:0	7:1
11. Солянка	0:4	0:8	1:2	1:10	0:2	2:3	4:9	4:4	0:5	4:1	-X—	0:5	4:1	5:5	4:3	9:1
12. Игромания	2:6	3:7	1:2	0:5	0:2	0:4	5:3	6:4	1:2	1:10	2:5	-X—	5:6	5:0	5:0	5:3
13. Варяг	0:11	1:5	4:5	3:10	1:11	1:6	1:1	1:4	5:0	3:8	0:4	1:4	-X—	5:1	6:2	4:1
14. Олимп	0:23	2:3	4:6	3:5	3:1	0:6	0:5	0:5	0:5	0:5	2:8	0:5	0:5	-X—		1:3
15. Мустанг	1:9	0:5	1:6	1:7	1:4	0:5	0:5	0:5	0:3	2:9	0:5	1:3	2:3	1:1	-X—	0:5
16. Ладья	1:9	2:8	3:7	0:3	1:4	2:6	1:2	3:6	1:11	0:4	0:4	1:2	2:6			

канов. Заведи хомячка — некоторые живут до пяти лет. Пока будешь ухаживать, глядишь, и интерес к играм проснется.

Если быть чуть серьезней, то и в этом случае изложенная выше методика работает. Проверено на немногочисленной, но отнюдь не вымирающей популяции компьютерно-игровых журналистов. Думаешь, просто, сажем, год подряд писать об играх одного и того же жанра? Через год все они — на одно лицо. Будто пишешь статью по одной и той же игре. Надоедает.

В журналистской среде это называется «*выписаться*». Говорят — «*этот автор выписался по такому-то игровому жанру*». Лекарство — переключиться на игры другого жанра или начать извергать в мир статьи по неигровой, но околокомпьютерной тематике. Помогает — практически всем. Через несколько месяцев можно возвращаться к любимому игровому жанру: интереса снова хватает на полтора-два года, дальше снова перерыв или переключение на другой жанр — и опять в строй.

Картина «Выходной день комбайнов» от Ивана из города Удачного (DFyZ4@yandex.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Есть одно замечательное и восхитительнейшее из средств. Влюбиться! Гарантирую, что если влюбишься, то будет тебе ни до чего больше, кроме как до предмета своего обожания. Но накал чувств со временем чуть угасает, любовь из жгучей становится ровной и красивой. И как раз в это время появляется вкус ко всем другим жизненным проявлениям, в частности к тому, что до момента истой влюбленности казалось надоевшим.

Единственный нюанс: влюбиться по собственному желанию, как в одноименном фильме, не так просто. Точнее, я даже не знаю, возможно ли на самом деле, ибо только в фильме такое и видела. Зато если повезет и влюбишься просто так, то эффект гарантирован.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Здрасьти! Вот он, чисто женский подход к решению важной проблемы. Кончай играть — влюбляйся... Приехали. Бросай курить — вставай на лыжи!

А вообще, если почесать тыковку, то — да. Есть такое дело. Сродни лечению ангины отрубанием головы... Но кто сказал, что это не эффективно?!

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Перепрыгнув через стандартное описание процесса донесения до нас ссылок на ваши вебшедевры и интернет-хиты, приступайте к изучению ссылок на лучшие сайты дорчитателей.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик ***mail@igromania.ru*** *с обязательной пометкой в теме письма* ***«Мы в Сети»****.*

Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. http://igromaster.hut1.ru — сайт, посвященный игровому редактированию. Эдакий миниатюрный «Игрострой». К сайту прикручен неплохой форум, где всегда можно задать и иногда даже получить ответ на интересующий вас вопрос.

2. http://prince-persia.com.ru — отличный фанатский сайт, посвященный всем частям сериала «Принц Персии». Много скриншотов, видеоматериалов, обоев для рабочего стола.

3. http://csum.front.ru — сайт маппера, творящего неплохие карты для «Контры».

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Милые, дорогие читатели, прощаться, как всегда, не хочется, но пора. Пора помахать вам ладошкой. Конечно, лишь для того, чтобы в следующем номере снова встретиться на страницах журнала. Я уже начала отбирать письма для следующей рубрики, но большая часть вопросов, которые окажутся в следующем номере, еще не пришла на наш почтовый ящик.

Поэтому пишите и заходите пообщаться на наш форум в раздел «Почта журнала», где Алексей и я появляемся достаточно регулярно, чтобы комментировать большинство ваших посланий.

Люблю, целую, ваша Света.

СТАРПОМ МАКАРЕНК *OFF*

Выпуск «Почты» полыхнул, как хорошая охотничья спичка, и столь же быстро закончился. До следующего номера дорога длиной в целый месяц, а мозг, расплавленный натиском идей, уже начал потихоньку вытекать из ушей. Умело вставляем в слуховые отверстия затычки и начинаем продумывать концепцию следующего выпуска.

Впрочем, Света уже выдала часть военной тайны, сообщив о самом факте ее — тайны — существования. Сковорода новшеств в рубрике накалена добела, и в следующем номере мы стратежно выплеснем на нее очередную порцию эпистолярного масла. Будьте начеку!

мы делаем мир ярче!

jmi.ru

www.jmi.ru wap.jmi.ru

отправь SMS на 4040 4042

мелодии

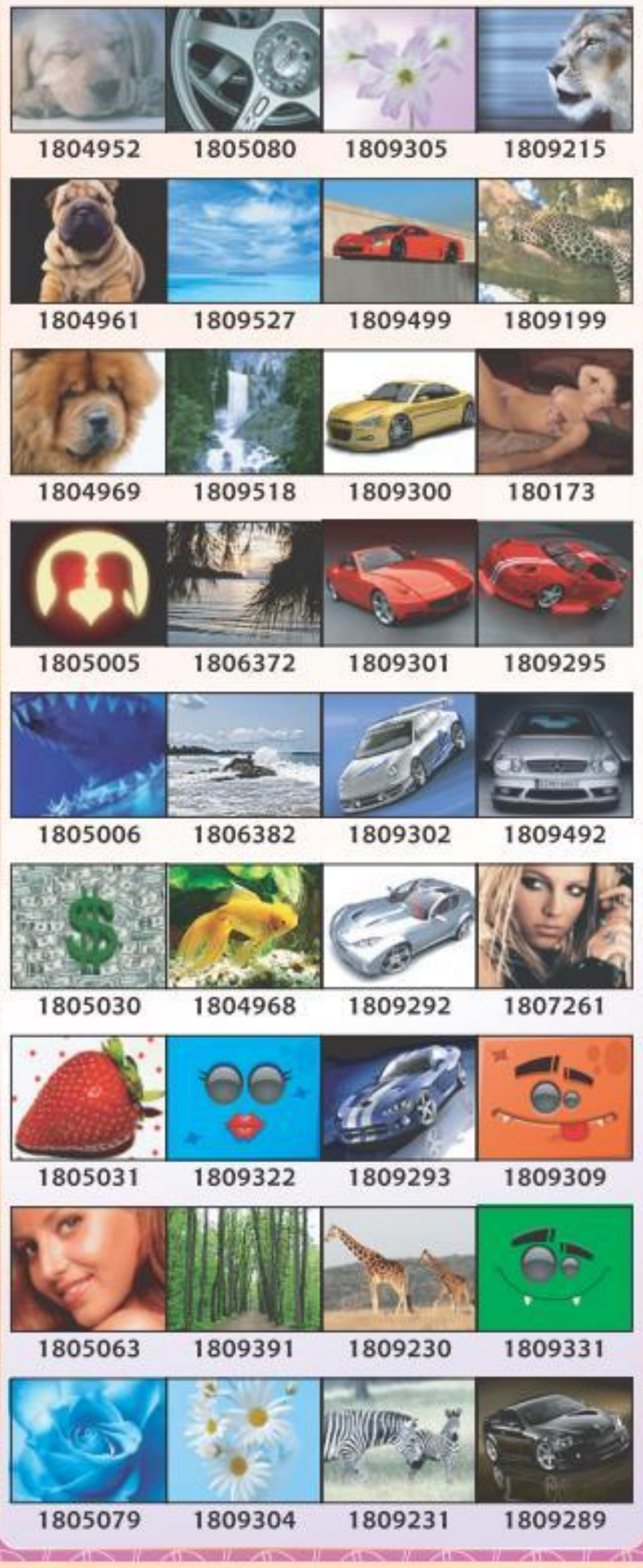
отправь код на номер 4040

		МОНОФОНИЯ			ПОЛИФОНИЯ
		NOKIA, LG SAMSUNG	SIEMENS	MOTOROLA И ДРУГИЕ	
Mario - Let Me Love You	NEW	18058001	18058002	18058003	18058004
Земфира - Блюз	NEW	18057981	18057982	18057983	18057984
Из к/ф - "Джентельмены удачи"	NEW	18058171	18058172	18058173	18058174
Из к/ф - "Криминальное чтиво". Главная тема	NEW	18058191	18058192	18058193	18058194
Из т/с - "Солдаты" Юность в сапогах""	NEW	18058161	18058162	18058163	18058164
Evanescence - Going Under	NEW	18059361	18059362	18059363	18059364
Placebo - Every you, every me	NEW	18059311	18059312	18059313	18059314
Alcy - Always on my mind	NEW	18059271	18059272	18059273	18059274
Дима Билан - Ты должна рядом быть	NEW	18059121	18059122	18059123	18059124
Народная "Жили у бабуси"		18059421	18059422	18059423	18059424
Ленинград "Свобода"		18059451	18059452	18059453	18059454
Музыка из к/ф "Турецкий гамбит"		1809953	1809954	1809955	1809952
Валерий Меладзе "Салют, Вера!"		1809957	1809958	1809959	1809956
Eric Prydz "Call On Me"		1809661	1809662	1809663	1809660
Aventura "Cuando Volveras"		1809669	1809670	1809671	1809668
Destinys Child "Lose My Breath"		1809673	1809674	1809675	1809672
A-HA "Lifelines"		18011533	18021533	18031533	18041533
Arash "Boro Boro"		1809419	1809420	1809421	1809418
Blue, Elton John "Sorry Seems To Be The Hardest Word"		18011560	18021560	18031560	18041560
Bomfunk MC'S "Back To Back"		18011568	18021568	18031568	18041568
Подольская Наталья "Поздно"		1809455	1809456	1809457	1809454
Тутси "Самый-самый"		1807481	1807482	1807483	1807480
Фабрика "Про любовь"		18011017	18021017	18031017	18041017
Шишков Ратмир "Не любишь"		1807445	1807446	1807447	1807444
Britney Spears "My prerogative"		1807876	1807877	1807878	1807875
Busta Rhymes, Mariah Carey "I Know What You Want"		18011580	18021580	18031580	18041580
Christina Aguilera "Fighter"		18011517	18021517	18031517	18041517
Craig David "Walking Away"		18011519	18021519	18031519	18041519
Danzel "Happy Days"		1807202	1807203	1807204	1807201
Deep Purple "Smoke on the water"		1807666	1807667	1807668	1807665
Dido "White Flag"		18012264	18022264	18032264	18042264
DJ Грув "Служебный роман"		1802296	1802297	1802298	1802295
Eminem "Just Lose It"		1808248	1808249	1808250	1808247
Jamelia "Superstar"		18011697	18021697	18031697	18041697
Joe Cocker "You Can Leave Your Hat On"		18011985	18021985	18031985	18041985
Justin Timberlake "Cry me a river"		1807686	1807687	1807688	1807685
Непара "Другая причина"		18011290	18021290	18031290	18041290
Никита "Ты не моя"		18011295	18021295	18031295	18041295
Никита Малинин "Котёнок"		18012108	18022108	18032108	18042108
Kylie Minogue "Red Blooded Woman"		18011856	18021856	18031856	18041856
Linkin Park "Faint"		18011653	18021653	18031653	18041653
Madison Avenue "Who The Hell Are You"		18011616	18021616	18031616	18041616
Narcotic Thrust "I like it"		1802288	1802289	1802290	1802287
Nelly feat. J. Timberlake "Work It"		18011634	18021634	18031634	18041634
Nevergreen "Every Time"		18011946	18021946	18031946	18041946
Plazma "Take My Love"		18011686	18021686	18031686	18041686
Prodigy "Girls"		1807702	1807703	1807704	1807701
Rammstein "Reise Reise"		1807710	1807711	1807712	1807709
RDV-DJ "Брибумер"		1807868	1807869	1807870	1807867
Tarkan "Kuzu Kuzu"		1802336	1802337	1802338	1802335
Tomoyasu Hotei "Battle Without Honor"		1806661	1806662	1806663	1806660
Usher "Yeah"		1802280	1802281	1802282	1802279
Алекса "Где же ты"		1807730	1807731	1807732	1807729
Наталья Ветлицкая "Половинки"		18011474	18021474	18031474	18041474
Дима Билан "На берегу неба"		1807774	1807775	1807776	1807773
Праздничная "Happy Birthday to You"		1808595	1808596	1808597	1808594
Дискотека Авария "Disco superstar"		18011064	18021064	18031064	18041064
Доминик Джокер "Рим-Париж"		1807782	1807183	1807784	1807781
Жанна Фриске "Ла-ла-ла"		1809447	1809448	1809449	1809446
Звери "Напитки покрепче"		1808004	1808005	1808006	1808003
Иванушки "Безнадёга точка ру"		18011417	18021417	18031417	18041417
Ираклий Пирцхалава "Время"		1808168	1808169	1808170	1808167
Ирина Дубцова "О нём"		1801194	1801195	1801196	1801193
Караулова Юлианна "Я попала в сети"		1808192	1808193	1808194	1808191
Корни "С днем рождения, Вика!"		1801206	1801207	1801208	1801205
Руки Вверх "Нелюбимая"		1807453	1807454	1807455	1807452
Мираж "Музыка нас связала"		1806269	1806270	1806271	1806268
Музыка из к/ф "Mortal Combat"		1809088	1809089	1809090	1809087
Anastacia "Sick & Tired"		1806737	1806738	1806739	1806736
Дискотека Авария "Суровый рэп"		1807778	1807779	1807780	1807777
Би-2 "Революция"		1808196	1808197	1808198	1808195
Музыка из к/ф "Секс в большом городе"		1806193	1806194	1806195	1806192
Блестящие "За четыре моря (remix)"		18011080	18021080	18031080	18041080

© Первое музыкальное издательство © БМГ Россия
© Вернер/Чаппел (Москва) © ШнурОК
© Независимый Фонографический Альянс
© Продюсерский центр Игоря Матвиенко
© Си Ди Лэнд + © Издательство Джем
© Мэйстрим Продакшн © Русский шансон
© Независимое Агентство Авторских Прав
© Российское Авторское Общество
© Мегалайнер © EMI Music Publishing Ltd.
© SBA Music Publishing Ltd. © Valentino

цветные картинки

отправь код на номер 4040



1804952 1805080 1809305 1809215
1804961 1809527 1809499 1809199
1804969 1809518 1809300 180173
1805005 1806372 1809301 1809295
1805006 1806382 1809302 1809492
1805030 1804968 1809292 1807261
1805031 1809322 1809293 1809309
1805063 1809391 1809230 1809331
1805079 1809304 1809231 1809289

супер звуки

отправь код на номер 4042

Кваканье	1808912
"Первые слова" ребёнка	1808917
Смех мышонка	1808644
Мультяшный свист	1808946
Мяуканье котёнка	1807604
Звонок старинного телефона	1808930
Пук звонкий	1808925
Кукушка в часах	1807288
Привет из глубины души	1808941
Мультяшки (Bang!)	1807287
Вой сирены	1807602
Крик шимпанзе	1808639
Звук бьющегося стекла	1808641
Ржание коня	1808650
Выстрел из "MAGNUM-357"	1808647
Крик слона	1808915
Гудок грузовика	1808926
Чихающий мужчина	1808655
Женский оргазм	1808943
Пароходный гудок	1808945
Мужской смех	1808942
Храп со свистом	1808920
Клавиатура	1808921
Аплодисменты	1808933
Звук пилы	1807286

Список телефонов, поддерживающих Супер звуки:
Nokia: 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 8300, 8500, N-Gage, N-Gage QD;
Sony Ericsson: T500, K500, K700, K750, P800, P900;
Siemens: SL55, C65, CX65, S65; **Panasonic:** GD-97;
Motorola: E365, V220, V80; **LG:** F2100, G1800, G5600, L1100, T5100; **Samsung:** все полифонические модели, кроме A800, M500, N620, T500.

черно-белые картинки

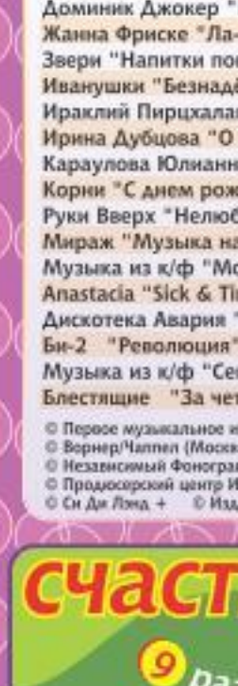
- Samsung, Nokia, LG
- Siemens
- Motorola и другие

отправь код на номер 4040

18058906	18058907	18058908
18058966	18058967	18058968
18058986	18058987	18058988
18058996	18058997	18058998
18059006	18059007	18059008
18059056	18059057	18059058
18059066	18059067	18059068
18059076	18059077	18059078
18059136	18059137	18059138
18059156	18059157	18059158
18059166	18059167	18059168
18059176	18059177	18059178
18059186	18059187	18059188
18059196	18059197	18059198
18059206	18059207	18059208
18059216	18059217	18059218
18059236	18059237	18059238
18059246	18059247	18059248
18059256	18059257	18059258
18059266	18059267	18059268
18059286	18059287	18059288
18059296	18059297	18059298
18059346	18059347	18059348
18059356	18059357	18059358
18059366	18059367	18059368
18059376	18059377	18059378
18059386	18059387	18059388
18059396	18059397	18059398
18059446	18059447	18059448
18059466	18059467	18059468
18059486	18059487	18059488
18059496	18059497	18059498

счастье есть на 9966

9 раз смотрела "Титаник"
9 раз пересдавала зачет по физике
6 раз влюблялась
6 раз - удачно



отправь sms со словом game на номер 9966

молодежные знакомства

Для абонентов Москвы и МО стоимость запроса на номер 9966 для абонентов МТС - 0,118 USD с НДС, "МегаФон" - 0,177 USD с НДС, "Билайн" - 0,177 USD с НДС, входящие сообщения - бесплатно.

java игры

отправь код на номер 4042

Shark Revolution	Water Riches	Intruders	Dino Adventure	Oracle	World Fighting
1806998	180281	1808870	1807010	1807018	1806999

F'rogger	The Glutton	Troy	The Maya	Outlaw	Admiral
1802213	1808879	1808882	1806995	1808874	1802187

Модели телефонов для которых доступна java-игра:
Nokia: 3100, 3108, 3120, 3200, 3300, 3560, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8910i, 7610, 7650.

подарок другу

ОТПРАВЬ ЛЮБУЮ МЕЛОДИЮ, КАРТИНКУ ИЛИ СУПЕР ЗВУК СВОЕМУ ДРУГУ В ПОДАРОК! ДЛЯ ЭТОГО ПОСЛЕ КОДА УКАЖИ НОМЕР ТЕЛЕФОНА ДРУГА

НАПРИМЕР:
180250 +7910XXXXXXX

ВНИМАНИЕ! Чтобы загрузить полифоническую мелодию или java игру, Ваш телефон должен поддерживать технологию WAP или WAP-GPRS, а услуга WAP должна быть подключена у оператора. Для получения полифонической мелодии Ваш телефон должен поддерживать возможность загрузки и воспроизведения полифонических мелодий (теперь и для телефонов LG). Для получения цветных открыток Ваш телефон должен иметь цветной экран и поддерживать возможность загрузки цветных открыток. Для абонентов региональных операторов подробности о стоимости и процедуре предоставления услуги на сайт www.jmi.ru
Для абонентов Москвы и МО стоимость исходящего сообщения на номер 4040: "Билайн" – 0,885 USD с НДС, МТС – 0,885 USD с НДС, "МегаФон" – 0,885 USD с НДС. Стоимость исходящего сообщения на номер 4042: "Билайн" – 2,35 USD с НДС, МТС – 2,24 USD с НДС, "МегаФон" – 2,36 USD с НДС. Входящие сообщения – бесплатно. Подробная инструкция, полный список поддерживаемых моделей на www.jmi.ru и wap.jmi.ru. Служба поддержки абонентов: тел. +7 (095) 739 94 14; e-mail support@inform-mobil.ru. Услуга считается оказанной в случае отправки любого SMS-сообщения на номера 4040, 4042. Услуга предоставляется совместно с ООО "Информ-мобил" (торговая марка Jmi.ru). ОАО "Мобильные ТелеСистемы". Лицензии Минсвязи РФ № 14465, 24136. ОАО "ВымпелКом". Лицензия Минсвязи РФ № 17951.
ЗАО "Соник Дуо". Лицензия Минсвязи РФ №15002. ООО "Информ-мобил". Лицензия Минсвязи РФ №23639.

мы делаем мир ярче

ИНФОРМ·МОБИЛ контент и сервис провайдер №1

Юрий Нестеренко
http://yun.complife.ru/1st.htm

Как развлечь себя в компьютерном магазине

Входите в помещение в противогазе и со счетчиком Гейгера. Прежде чем взять коробку с какой-нибудь периферией в руки, тщательно замеряйте ее фон.

Осматривая коробку, громко возмущайтесь, почему не указан срок годности. При этом подозрительно обнюхивайте коробку.

Сообщите, что вы на диете, и требуйте комплектующие без холестерина и консервантов. Настаивайте на том, что это должно быть явно написано на упаковке.

Подозрительно поинтересуйтесь, не является ли видеокарта генетически модифицированной. Скажите, что человек не вправе брать на себя функции бога и что-либо изменять в устройстве комплектующих.

Увидев компьютерную мышь, строгим прокурорским голосом поинтересуйтесь, что это такое. Получив ответ, визжите и вскакивайте на стол.

Упрашивайте продать вам модули памяти без рецепта. Объясняйте, что рецепт вы забыли как раз из-за проблем с памятью.

Спросите, какие интернеты есть в продаже. На все попытки разъяснения отвечайте: «Не морочьте мне голову, у всех моих знакомых в компьютере есть интернет!».

Попытайтесь посмотреть видеокарту на просвет. Громко объявите, что это подделка, потому что на ней нет водяных знаков.

Спросите, где здесь можно примерить сетевой шнур.

Поинтересуйтесь размером винчестера. Получив ответ, озабоченно спросите, не сядет ли он после стирки.

Возмущенно спрашивайте у других покупателей: «А вы знаете, сколько несчастных, беззащитных электронов страдает при каждом тике процессора?!».

Приведите с собой двух товарищей. Обращайтесь к ним «граждане понятые».

Спросите, в какой валюте вносится материнская плата и надо ли ее вносить бездетным мужчинам.

Осведомитесь, есть ли в компьютере, который вы собираетесь приобрести, процессор. Получив утвердительный ответ, в отчаянье восклицайте: «О боже! Только не это! У меня аллергия на процессоры!».

Требуйте инструкцию на русском языке к мышиному коврику.

Принесите с собой древний рукописный фолиант в кожаном переплете на бронзовых застежках. Нудным голосом перечислите во всех подробностях технические характеристики интересующего вас девайса, тщательно сверяясь с фо-

лиантом. Когда вам принесут заказанный девайс, падите перед ним на колени, возденьте руки к потолку и возопите: «О Черный Талисман Древних Богов, наконец-то я нашел тебя!».

Спросите, каков объем винчестера. Получив ответ, возмущенно восклицайте: «Молодой человек, в вашем возрасте стыдно не знать, что объем измеряется в кубических сантиметрах!».

Спросите у продавца, какая из сетевых карт, по его мнению, наиболее подходит под цвет ваших глаз.

Интересуйтесь, кем по гороскопу является каждая из комплектующих. Доверительно расскажите, какие у вас были проблемы с материнской платой-Скорпионом, которая никак не могла ужиться ни с видеокартой-Девой, ни с винчестерами-Близнецами.

Всячески изображая ужасное смущение и отводя глаза, шепотом попросите пачку модемов.

Поинтересуйтесь, сколько стоит винчестер. Получив ответ, кивните: «Хорошо, нарежьте мне грамм двести — двести пятьдесят».

Выбрав какой-нибудь девайс, достаньте из сумки точно такой же и спросите у него: «Ну что, Коко, как тебе эта самочка?».

Уходя, посмотрите на часы и произнесите: «Так, у меня три минуты, чтобы удалиться на безопасное расстояние».

Что я понял, играя в квесты

Надо брать все, что плохо лежит.

В карманах может поместиться несколько десятков вещей, включая стаканы с кофе, телевизоры и домашних животных.

Деньги ничего не стоят. Если перед вами торговец бананами и вам нужен банан, бесполезно совать ему мешок денег — он будет иметь с вами дело только за статуэтку Будды из Гондураса.

Банан из предыдущего пункта нужен не для того, чтобы его съесть, а чтобы ваш враг поскользнулся на шкурке.

Даже если у вас есть с собой пистолет, вам все равно придется устранять врага с помощью шкурки от банана.

Если болт не откручивается разводным ключом, попробуйте сделать это авторучкой, часами, статуэткой Будды, собакой и всем остальным, что лежит у вас в карманах.

Путешествие на другой конец света занимает несколько секунд.

Одному и тому же человеку можно много раз задать один и тот же вопрос, он даст вам один и тот же ответ и не выкажет никаких признаков раздражения.

Если вы делаете что-то неправильно, все вокруг, включая ваших врагов, будут спокойно стоять и раз за разом наблюдать за этим, дожидаясь, пока вы поймете, как надо.

Коды сверхсекретных сейфов пишут на заборах и стенах туалетов.

Любая задача решается одним и только одним способом.

Все предопределено сценарием.

Вопросы и железные ответы

— У меня не хватает денег на новую мышку, и я хочу разогнать старую. Это можно сделать?

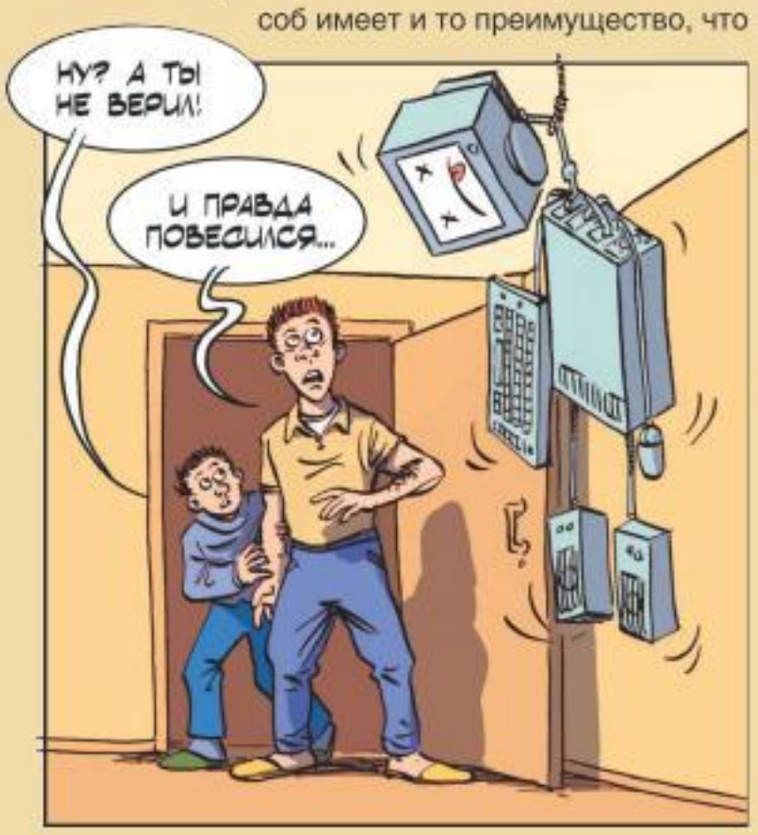
— Прежде всего нелишне будет напомнить, что всякий разгон — дело чреватое и, следуя нашим советам, вы действуете на свой страх и риск. Но, в принципе, большинство мышей, выпущенных до 1999 года, успешно разгоняются. Однако следует учесть возможные побочные эффекты. Во-первых, во избежание пробуксовок рекомендуем поставить в мышь шипованую резину. Во-вторых, в разогнанной мыши из-за высокой частоты вращения шарика возникает сильный гироскопический эффект, препятствующий отклонению ее от курса. При программировании или веб-серфинге это не помешает, а вот художнику, которому часто приходится водить мышь по кривой траектории, может создать проблемы. В-третьих, разогнанную мышь необходимо оснастить коробкой передач хотя бы на три скорости — иначе потери мощности сведут все выгоды от разгона фактически к нулю. Ну и, наконец, вам понадобится установить на мышь кулер, который будет отгонять запах горелой резины подальше от рабочего места. Если же ваша мышь выпущена после 1999, то, скорее всего, сделать ничего нельзя: в современных мышах возможность разгона заблокирована аппаратно, а в оптических этому и вовсе препятствует фундаментальный принцип постоянства скорости света.

— Когда я сижу за компьютером больше 30 часов подряд, у меня начинают уставать глаза, болит голова и хочется спать. Мой друг говорит, что это из-за низкой частоты кадров. Как ее увеличить?

— К сожалению, никак: это аппаратное ограничение конструкции монитора. Но проблему негативного воздействия мерцания на глаза можно решить с помощью стробоскопического эффекта: для этого надо моргать с частотой кадровой развертки.

— У меня есть пишущий сидюк, но нет перезаписываемых болванок. Как мне сделать новую запись на обычную болванку?

— Вопреки распространенному мнению, на обычные болванки тоже можно писать несколько раз. Причем даже с двух сторон. Для этого вам потребуется обычный фломастер. Информацию следует записывать по часовой стрелке, от краев диска к центру. Количество информации, которую можно записать таким образом, зависит от плотности строк и степени сжатия букв. Этот способ имеет и то преимущество, что



Автор иллюстраций - Александр Ремизов

ИЮЛЬ

4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31

grand theft auto San Andreas

Разработчик: Rockstar North ● **Издатель:** Rockstar Games

WARFARE

ИЮЛЬ

	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31

Разработчик: MiST land - South ● **Издатель:** Game Factory Interactive

ИГРОМАНИЯ

для считывания вообще не требуется CD-ROM (достаточно обычного сканера), а очистить диск для новой записи можно с помощью простого ластика, смоченного в спирту. Помните, что этот метод непригоден для записи звуковых файлов и исполняемых модулей.

— У моего друга винчестер упал в ведро с бензином. Что теперь делать? Бензин 95-й.

— К сожалению, 95-й бензин очень плохо защищен от падений, так что теперь, скорее всего, его придется просто вылить. Рекомендуем на будущее проапгрейдиться хотя бы до 98-го бензина, если ваша машина это позволяет.

— Я купил себе крутые колонки, но у меня проблема. Когда я врубаю их на полную мощность, стол так трясется, что компьютер съезжает и падает на пол. Я сменил уже пять драйверов звуковухи и три компьютера. Помогите!

— Эту проблему легко решить, если отрегулировать длину проводов, идущих к колонкам. Разница должна равняться половине длины волны электрического сигнала. Тогда сигнал будет приходить в левую и правую колонку в противофазе, и вибрация будет взаимно гаситься. Кроме того, рекомендуем укоротить провод питания компьютера — тогда при падении компьютер успеет сам себя выключить и запарковать винчестер.

— Хочу купить себе новый корпус, но не знаю, какой выбрать — десктоп или тауэр. Подскажите, какой из них быстрее?

— Они одинаковы по быстродействию. Хотя в «башнях» электроны, двигаясь по проводам сверху вниз, разгоняются под действием силы тяжести, но они в такой же степени замедляются, когда движутся в обратном направлении, так что суммарный эффект будет таким же, как в десктопе. Выигрыша можно добиться только в узком классе задач, где данные передаются преимущественно в одном направлении (причем важно не перепутать, в каком именно). Но есть еще одна тонкость. Двигаясь в вертикальном направлении, электроны совершают работу в поле силы тяжести, что требует дополнительного расхода энергии — так что корпуса типа тауэр менее экономичны.

— Мой друг говорит, что винчестер должен крутиться без остановок, тогда от нагревания его емкость увеличивается. Это правда? Если да, то грозит ли выключение потерей данных?

— Нет, это неправда. Существует, правда, другой эффект, способный увеличить емкость винчестера: под действием центробежной силы данные постепенно смещаются к краю диска и уплотняются там, освобождая место в центральной зоне. Но такой прирост емкости незначителен, а использование этого эффекта требует сложного перепозиционирования головок, поэтому с ним предпочитают бороться. Современные высокоскоростные винчестеры IBM, например, при непрерывной работе периодически останавливаются на несколько секунд, чтобы данные вернулись на место.

Wife 1.0: Наблюдение опытного пользователя

В прошлом году я проапгрейдил «Девушку 1.0» до «Жены 1.0» и обнаружил, что она занимает кучу памяти и оставляет очень мало системных ресурсов для других приложений. А недавно я заметил, что «Жена 1.0» еще и запускает дочерние процессы, которые тоже отнимают ценные ресурсы. Ни в рекламных проспектах, ни в документации этот феномен не упоминался, хотя по информации, полученной от других пользователей, подобного и следовало ожидать в связи с природой данного приложения.

В довершение ко всему «Жена 1.0» инсталлируется таким образом, что всегда запускается при инициализации системы и следит за процессом работы. Я обнаружил, что некоторые приложения, в том числе «Футбол 10.3», «Пивцо 1.5» и «Рыбалка 7.0» вообще перестали работать в моей системе, вызывая аварийный сброс при попытке выполнения (хотя никогда раньше таких проблем не было).

При инсталляции «Жена 1.0» не предоставляет выбора, устанавливая нежелательные плагины, вроде «Тещи 55.8» и очень старой и глючной версии «Шурина». Производительность системы ощутимо падает с каждым днем. В следующем релизе «Жены 2.0» нам хотелось бы увидеть такие возможности: кнопка «Не напоминай мне больше»; кнопка минимизации; опция Uninstall, позволяющая установить «Жену 2.0» таким образом, чтобы в любой момент можно было удалить ее без потери cash, history и других важных данных; возможность запустить сеть в режиме неразборчивости, за счет чего проще будет проверять софт от конкурирующих фирм, не опасаясь конфликтов с «Женой 1.0».

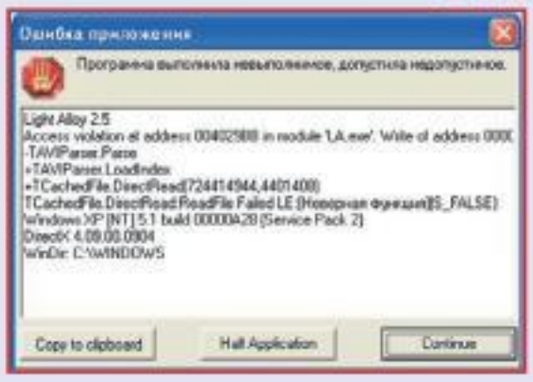
После долгих мучений я решил отказаться от дальнейшего использования Жены 1.0 и снова установить «Девушку 2.0». Но все равно возникли проблемы. Оказывается, невозможно поставить «Девушку 2.0» поверх системы с «Девушкой 1.0»: сперва необходимо удалить «Девушку 1.0». Другие пользователи говорят, что это очень старая ошибка и что я должен был о ней знать. Говорят, разные версии «Девушек» конфликтуют по поводу совместного использования порта ввода-вывода. Думаю, они давно могли бы и исправить такую глупую ошибку. Хуже того, программа удаления «Девушки 1.0» работает нестабильно, иногда оставляя в системе следы работы приложения. Еще один неприятный момент: почти все версии «Девушки» постоянно выводят короткие надоедливые сообщения с просьбой оплатить регистрацию и проапгрейдиться до «Жены 1.0».

У «Жены 1.0» есть недокументированная ошибка. Если попытаться установить «Любовницу 1.1» без удаления первой программы, «Жена 1.0» уничтожит все файлы MS Money, а затем сама себя удалит. После этого «Любовница 1.1» откажется работать, заявив, что ей не хватает системных ресурсов.

Чтобы обойти описанную выше ошибку, попробуйте установить «Любовницу 1.1» на другой системе и никогда не запускайте приложения для передачи данных вроде LapLink 6.0. Также берегитесь аналогичных shareware-приложений, способных перенести вирусы и заразить «Жену 1.0». Еще одно решение — работать с «Любовницей 1.0» анонимно через провайдера. Но и здесь приходится быть осторожным, чтобы случайно не скачать себе по UseNet вирус, который уничтожит все данные MS Money. ■

Читательские приколы

Выполнить невыполнимое



Для просмотра фильмов я использую программку **Light Alloy**, которую вы выкладываете на диск (*непременно см. в «Полезный софт/Игроманский стандарт». — **Прим. ред.***). Однажды я вставил CD с фильмом, записанным с ошибками, и попробовал запустить утилиту. После некоторого раздумья она вывела сообщение об ошибке: «Программа выполнила невыполнимое, допустила недопустимое». Фильм все-таки запустился, но перемотка почему-то не заработала.

Константин Илюхин (*k_peresvet@mail.ru*)

Удаление папки «Windows»

Прикол детский, но на неопытных пользователей может подействовать. Создайте папку Windows и удалите ее. Теперь, когда жертва полезет очищать корзину, компьютер спросит ее, удалять ли папку Windows. Дальнейшее представить нетрудно.

Сергей Белов (*fume2004@mail.ru*)

Винда для слепых

При нажатии на клавиши Alt+Shift+PrintScreen Windows начинает использовать очень крупные шрифты и переходит в режим высокой контрастности. Подшутите так над кем-нибудь — несчастный будет долго ломать голову, что же случилось с его компьютером.

Li0liQ (*li0liq@tut.by*)

Компьютер неистощим на сюрпризы. Иногда неприятные, а иногда наоборот — очень даже забавные. Если у вас есть желание поделиться с окружающими каким-то приколом такого рода, присылайте нам его описание и скриншот на адрес ***humor@igromania.ru***. Это может быть что угодно: изображение сообщения об ошибке, какой-то курьезный глюк, текст, превратившийся после машинного перевода в нечто совершенно уморительное — главное, чтобы было смешно (использование графических редакторов всячески приветствуется). Самые лучшие приколы мы обязательно опубликуем. Только не присылайте шутки и картинки, найденные на юмористических сайтах в интернете: публиковать эти уже приевшиеся всем шутки мы все равно не будем.

ТЕСТ НОМЕР 59 Внимательность не повредит

Друзья, у нас к вам есть одна небольшая просьба: перед тем как отправлять нам письмо, читайте условия участия в конкурсах (см. в конце рубрики). Очень многие письма мы вынуждены сразу же откладывать в сторону только из-за вашей невнимательности: одни не пишут название конкурса и его номер на конверте (или в теме электронного письма), другие забывают указывать свое настоящее имя, третьи делают по пять ошибок в названии каждой игры и т.п. Пожалуйста, не забывайте о правилах — этим вы повысите свои шансы на получение приза, а нам будет проще разбирать корреспонденцию.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к каждому — от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов. Пользоваться можно любой ***проверенной*** *информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

Ответы присылайте на ***test@igromania.ru*** *либо на* ***адрес редакции*** *с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Прочие подробности смотрите в разделе* ***«Участие в конкурсах»****.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому — несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Как известно, во всех Sims-образных играх секс изображен в сильно отцензурированном виде. А в какой игре не было цензуры? Где за кувырканиями виртуальных человечков можно было наблюдать без пуританских пингвинов и стыдливой пикселизации?

А. The Sims 2.
Б. The Sims: Hot Date.
В. Singles 2: Triple Trouble.
Г. 7 Sins.
Д. Ни в одной из перечисленных.

❷ Какой по счету игрой является Delta Force: Xtreme в серии Delta Force (консольные версии не учитываются)?

А. Пятой.
Б. Шестой.
В Седьмой.
Г. Восьмой.
Д. Правильного ответа нет.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.

❸ Дэвид Брэдли, главный дизайнер Dungeon Lords, известен тем, что он работал над седьмой и восьмой частями Wizardry.

А. Абсо-блин-лютная правда!
Б. Ни в коем разе!

❹ Pariah — первая игра Digital Extreme, разработанная ею без участия Epic Games.

А. Правда-правда.
Б. Не верю!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами — цитаты из игр, подобранные особым образом. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

❺ *F*** Tenpenny and f*** his Polish lap dog, and f*** the police, man. All that's old shit. Look at you, you got the whole world. I ain't got no regrets, man.*

А. GTA: San Andreas.
Б. GTA: Vice City.
В. GTA 3.
Г. Driv3r.
Д. True Crime: Streets of Los Angeles.

❻ *— Thanks for saving my life.*
— Well, actually, I was saving this plant.

А. Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy.
Б. Second Sight.
В. Psychonauts.
Г. Freedom Force vs. The 3rd Reich.
Д.. Ни одна из перечисленных.

Серпастый-молоткастый

Пятеро везунчиков, выбранные случайным образом из числа тех, кто правильно ответит на наши вопросы, получит по копии замечательной стратегии «**Серп и молот**», которая издана в России компанией «**1С**».

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❼ Ниже перечислены пять фактов о персонажах Singles 2: Triple Trouble. Вам нужно указать ошибочный вариант.

А. Они не пользуются туалетной бумагой.
Б. Они стесняются появляться перед персонажами противоположного пола в нижнем белье или полотенце.
В. Они не любят убирать за собой со стола.
Г. Они не хотят заниматься сексом с партнером, который давно не мылся или не стирал свою одежду.
Д. Они не обращают никакого внимания на переполненное мусорное ведро (даже если от него страшно воняет) и никогда не выносят его.

Рубрику подготовил Дормидонт Геймплейко. Над душой у него стоял Игорь Варнавский.

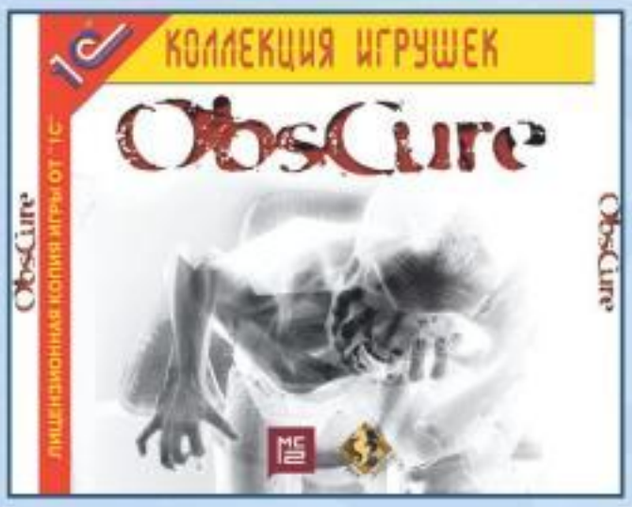
СКРИНТУРС НОМЕР 7 Июль

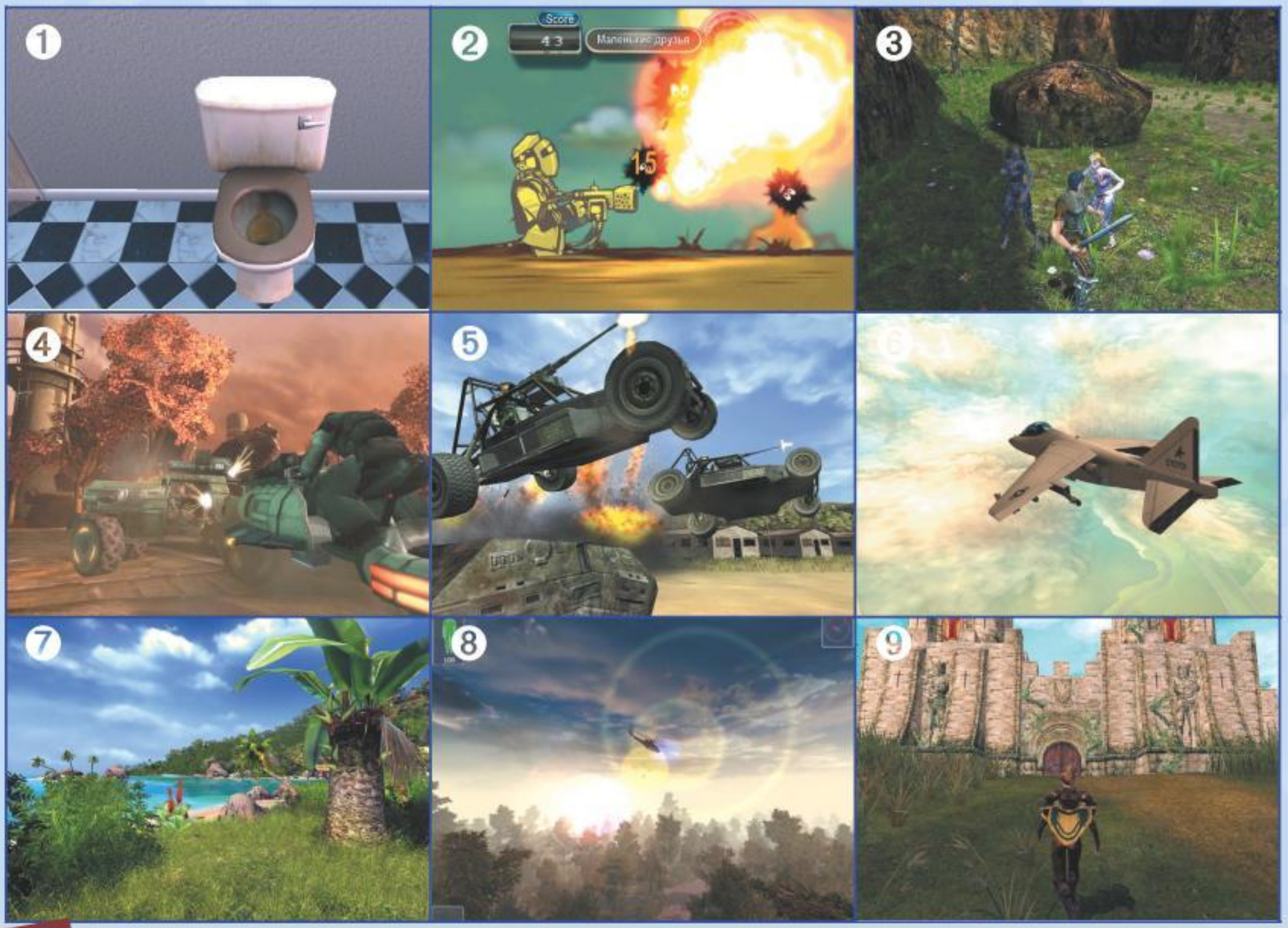
Не знаю и не хочу знать, что вы делали прошлым летом

Как обычно, в «Скринтурсе» все очень просто: вы отгадываете, откуда взяты те девять картинок, которые расставлены по соседству, мы — отрываем от души и сердца очередную порцию призов. В этот раз победителям будут презентованы диски с **Obscure**, первым survival horror'ом, сделанным по образу и подобию популярных на Западе молодежных ужастиков. Призы предоставлены фирмой «**1С**», российским издателем игры.

Ответы высылайте на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик ***screenturs@igromania.ru*** либо на **почтовый адрес редакции** с пометкой «Скринтурс» и его номером. За подробностями милости просим в раздел **«Участие в конкурсах»**!

Составитель «Скринтурса»: Дормидонт Геймплейко. Под пристальным взором Игоря Варнавского.





Фотографическая память №7. Июль

А здесь от вас уже потребуется нешуточная внимательность: вам нужно расставить пронумерованные скриншоты из GTA: San Andreas в том порядке, в каком они следовали бы в игре (учитываются только миссии за Сладенького). Скажем, сначала скрин из первой миссии, затем — из второй, далее — из третьей, ну и так далее. Ответы должны выглядеть так: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2 и т.п. Письма с ответами шлите на адрес ***photo@igromania.ru*** или на **почтовый адрес** редакции. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе «**По журналу/Мозговой штурм**».

Наиболее внимательных граждан, не поленившихся пройти игру и расставить все картинки в правильном порядке, ждут диски с самой необычной игрой этого года — **Darwinia**. Благодарить за призы следует компанию «**Новый Диск**», которая не побоялась взяться за издание столь необычной игры.

Подведение итогов конкурсов за №5/2005

Скринтурс №5. Май

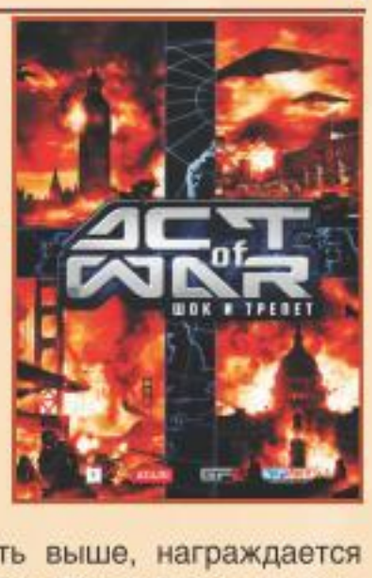
«Скринтурс» на первый взгляд кажется простым конкурсом, но на поверку в нем всегда есть подковырка. Вот и в майском конкурсе та же история: восемь картинок отгадали правильно 90% читателей, а скриншоты из Tron 2.0 и Parkan 2 — от силы 10% (первую все время путали с Darwinia, вторую — с Yager и «Штормом»).

Правильные ответы

1. **Championship Manager 4.**
2. **Tron 2.0.**
3. **GTA: Vice City.**
4. **Star Wars: Republic Commando.**
5. **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory.**
6. **Creature Conflict: The Clan Wars.**
7. **Parkan 2.**
8. **«Бой с тенью».**
9. **The Sims 2: University.**

Победители

1. **Василий Дубровский (Кировская область, пос. Опарино).**
2. **Андрей Клемент (Владимирская область, г. Петушки).**
3. **Сергей Науменко (Краснодарский край, г. Геленджик).**
4. **Павел Буткарев (г. Тверь).**
5. **Роман Млечко (г. Волгоград).**



Пятерка товарищей, перечисленных чуть выше, награждается боксами с «клюквенной» стратегией **Act of War: Direct Action** от компаний «**Руссобит-М**» и **Game Factory Interactive**.

Тест №57. Внезапное прозрение

С «Тестом» та же петрушка, что и со «Скринтурсом»: внешне он кажется несложным, а когда начинаешь отгадывать, на поверхность вылезают подводные камни. Об эти самые камни споткнулась большая часть отвечавших, и только человек пятнадцать ответили правильно на все вопросы (потом из их числа случайным образом выбрали пятерых победителей).

Правильные ответы

1. Б (Greg «Mac» Hassay в Brothers in Arms не является подчиненным главного героя).

2. Д (игры Premier League Manager 2005 не существует).

3. В (чтобы вызвать в Darwinia авиаудар, нужно нарисовать в Task Manager'е звездочку).

4. В (из всех перечисленных книг перу Дейла Брауна принадлежит только «Зло с небес»).

5. А (рекламные ролики для Driv3r действительно снимались компанией Ridley Scott Associates, принадлежащей знаменитым братьям-режиссерам Ридли и Тони Скоттам).

6. А (следующим аддоном к The Sims 2 и вправду будет The Sims 2: Nightlife).

7. Д (в Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory у Сэма Фишера нет никакой «сыворотки правды»).

Победители

1. Станислав Емельяненков (г. Санкт-Петербург).

2. Дмитрий Кожекин (г. Александров).

3. DuDe (г. Москва).

4. Кирилл Иванов (г. Новороссийск).

5. Марат Жолумбаев (г. Актюбинск).

Все вышеозначенные счастливчики становятся обладателями футболок с символикой Warhammer 40 000: Dawn of War, предоставленных компаниями **«Руссобит-М»** и **Game Factory Interactive** (российские издатели игры).

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ
ТЕСТ, СКРИНТУРС и фотографическая память

Для участия в конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме писем e-mail и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **«Тест»** выглядит так: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса и сразу, через тире, выбранный вами вариант ответа). **«Скринтурс»**: 1 — Star Worms: Knights of the New Empire — The Dick's Lords; 2 — Non-Dangerous Waters; 3 — The Asshole: Last Days of Maya. **«Фотографическая память»**: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2, 4 — 1, 5 — 4.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, **присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики**. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию, имя, отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию, имя, отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. ***Присылать письма с ответами*** можно как на почтовый адрес редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания»**. Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для **«Теста»**;

SCREENTURS@IGROMANIA.RU для **«Скринтурса»**;

PHOTO@IGROMANIA.RU для **«Фотографической памяти»**.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в «Игромании» **№7**, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» **№9/2005**.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». То есть ответы на **июльские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут **31.07.2004**. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах **«Тест»**, **«Скринтурс»** и **«Фотографическая память»** победители выбираются случайным образом из всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика ***winner@igromania.ru***.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и так далее), обращайтесь на *winner@igromania.ru*. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется довольно долго.

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов "ИГРОМАНИЯ", "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" и "МИР ФАНТАСТИКИ", а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера "Игромании":

- **м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.**

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайновый магазин".

LG

Life's Good

FLATRON™

freedom of mind

FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс

Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095)777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены. © Action Forms. Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети "Чистый софт":
ТЦ"Меркадо", ул. Миклухо-Маклая д. 37;
ТЦ"Меркадо", Рязанский пр-кт 28.;
ТЦ "Черемушки", пав. 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ "Буденовский", пав. А-2 пр. Буденого, 53, стр 2 ;
ТЦ "Горбушкин двор", пав. Б2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ "Твой Дом" этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ "Перекресток", Дмитровское шоссе 13;
ТЦ "Семеновский", пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1.
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская. 4а;
Берингов пр. 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3/5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Малаеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ "Пассаж";
ул.Кольцовская "Лаборатория Развлечений";
Остужевское кольцо "Лаборатория Развлечений"

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Омон» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул Лацкого, 1, цокольный этаж, «Матрица» ;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 6, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Салют»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул. Московская, 11 «Орком»;
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Аl»;
ул. Советская 130

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 86 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул.Гоголя, 42 - «1С.Мультимедиа.Сибирь»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "7Я"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. М.Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Энджин»;
ул. Серафимовича, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»

Самара
Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»;
Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старозагорский», секция 9;
ул. Стара Загора, 141, ТЦ «Энергия»;
ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»;
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», 2 этаж, секция 3;
ул. Ленинградская, 63, магазин «Ультра»;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»;
пр. Юных Пионеров, 146, книжный магазин «Метида»;
пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж;
ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Вавилон», секция 333

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А, пом 4-Н. «Лайт-Продакт»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Дигтер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин «Метида»;
Приморский б-р, 22, помещение аптеки «Имплозия»

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137

Челябинск
ул.Российская, 281

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Беляево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д.1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3
Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул. Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.
Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденного 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.зп12к., Тверская 25/9
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт., 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвалынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,